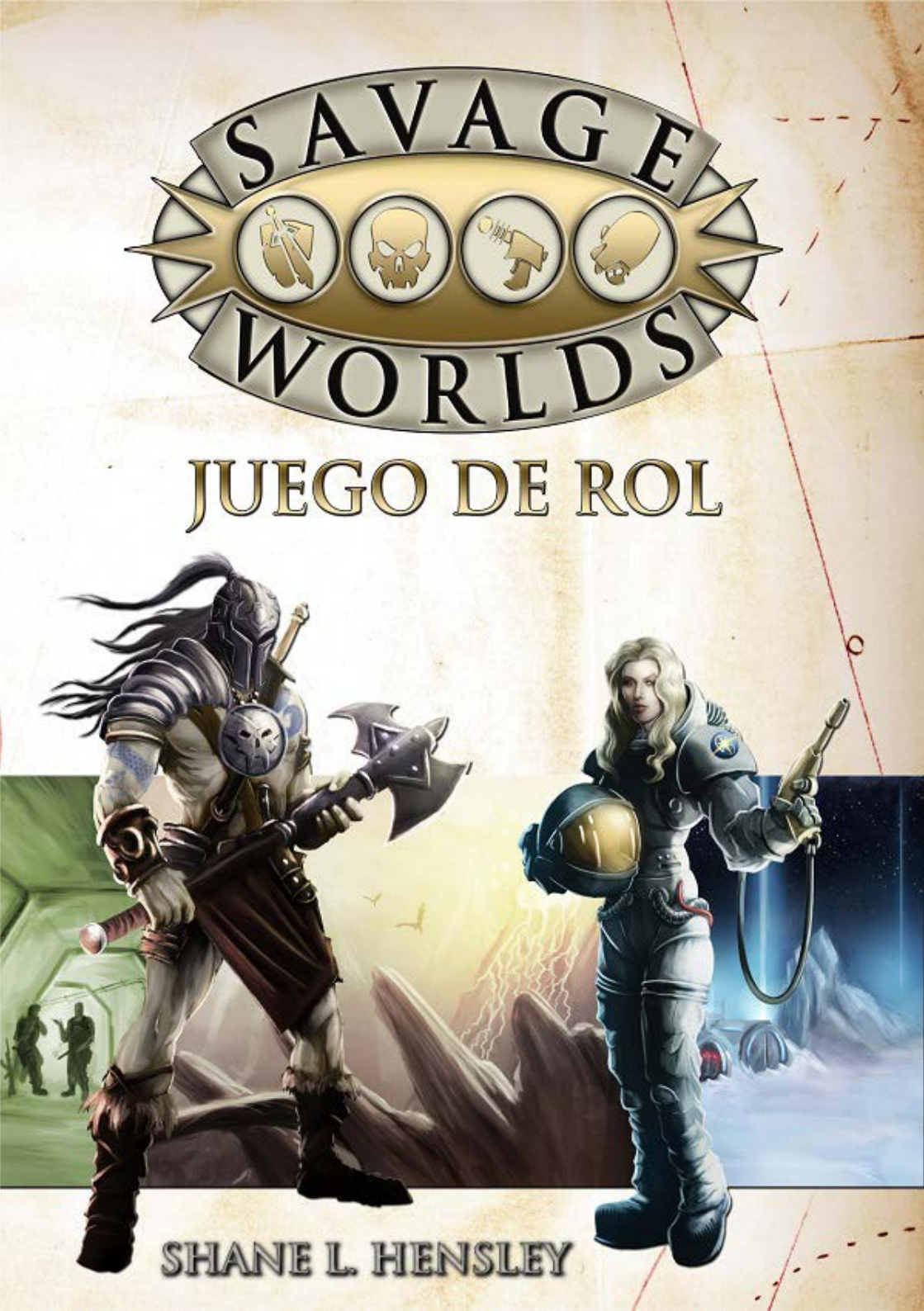

SAVAGE
WORLDS
JUEGO DE ROL
SHANE L. HENSLEY

Savage Worlds y el logotipo de Pinnacle son propiedad de © 2011 Great White Games, LLC; DDA Pinnacle Entertainment Group.

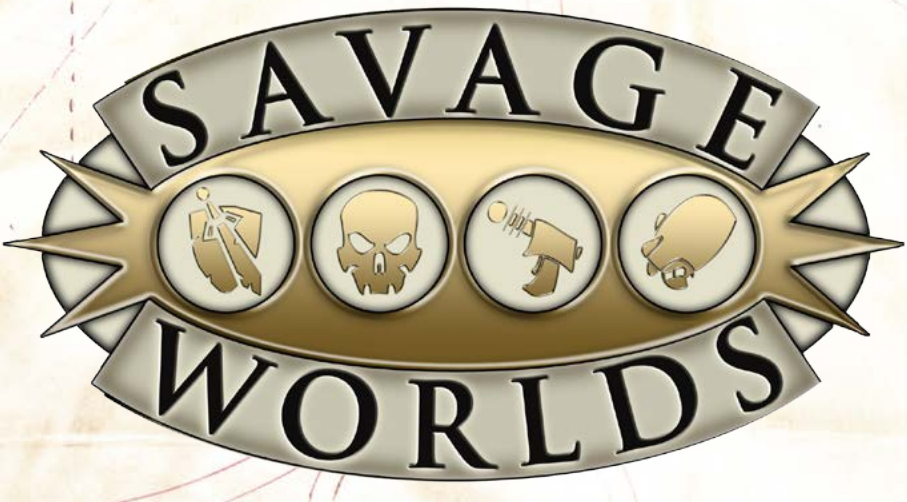
© 2011 Solomon Kane Inc. Solomon Kane© y todos los logotipos relacionados, sus personajes, sus nombres y los rasgos distintivos de los mismos son marca registrada de Solomon Kane Inc. Todos los derechos reservados.

Knight Errant es propiedad de © John M. Goff y ha sido utilizado con su autorización.

Producido bajo licencia por HT Publishers.

ISBN: *978-84-2658-3.*

Depósito legal: *AS 03593-2015.*



De la prodigiosa pluma de:

Shane Lacy Hensley, con Clint y Jodi Black, Matthew Cutter, John Goff, Joel Kinstle, Piotr Koryś, Jordan Peacock, Teller y Simon Lucas.

Primososamente editado en castellano por:

HT Games Publishers.

Correctamente vertido al castellano por:

M. Alfonso García.

Según la maqueta artísticamente retocada del original por:

Jorge "Tiberio" Coto Bautista y M. Alfonso García.

Saca su máximo partido a las ilustraciones de:

Joewie Aderes, Chris Appel, Nate Bell, Leanne Buckley, Richard Clark, Storn Cook, Lecuona Esnaola, Bartłomiej Fedyczak, Gil Formosa, Carl Frank, Jesus Garcia, Andy Hopp, Emmo Huang, Jon Joseba, Tomek Jedruszek, Todd Lockwood, Chris Malidore, Carlos NCT, Magdalena Izabela Partyka, Jordan Peacock, Marta Poludnikiewicz, Daniel Rudnicki, Christophe Swal, Tomasz Tworek y Cheyenne Wright.

Y la ilustración de cubierta de:

Cheyenne Wright.

http://www.htpublishers.es

Contenidos

Contenidos 4

Introducción a Savage Worlds 6
¿Qué novedades incorporamos? 6
Antes de empezar 7

Capítulo uno: Creación de personajes 9
1. Raza 9
2. Rasgos 9
3. Ventajas y desventajas 10
4. Equipo 11
5. Detalles de trasfondo 11
Arquetipos 12
Razas 14
Creación de razas 18
Habilidades 20
Descripción de las habilidades 21
Desventajas 28
Ventajas 35
Ventajas de combate 35
Ventajas de comodín 40
Ventajas de liderazgo 40
Ventajas de poder 42
Ventajas de trasfondo 42
Ventajas extraordinarias 45
Ventajas profesionales 47
Ventajas sociales 50
Ventajas legendarias 51
Avance 54
Rangos 54
Personajes más experimentados 54
Personajes legendarios 54
Sumarios 56
Creación del personaje 56
Habilidades 56
Desventajas 57
Ventajas 58

Capítulo dos: Equipo 61
Carga 64
Armaduras 64
Armas a distancia y accesorios 65
Armas especiales 66
Tabla de Armas C/C 70
Tabla de Armaduras 71
Tabla de Armas a Distancia 72
Tabla de Armas de Vehículo y Antitanque 73
Tabla de Armas Especiales 74
Tabla de Munición 74
Tabla de Objetos Mundanos 75
Vehículos 76
Notas de equipamiento 77
Tabla de Vehículos Terrestres 78
Tabla de Vehículos Aéreos y Acuáticos 79

Capítulo tres: Reglamento 81
Comodines y Extras 81
Tiradas de rasgo 81
El dado salvaje 83
Benis 83
Benis del Director de Juego 83
Combate 84
Iniciativa 84
Jugar sin miniaturas 86
Movimiento 86
Acciones 87
Ataques 88
Daño 90
Efectos del daño 91
Tiradas de absorción 93
Reglas especiales de combate 94
Curación 106
Curación Natural 106
Consecuencias del combate 107
Sumario de reglas de combate 109
Ejemplo de combate 110

Capítulo cuatro: Subsistemas 112
Aliados 114
Ejemplos de aliados 115
Combates de masas 116
Los personajes en un combate de masas 117
Consecuencias de la batalla 117
Conflicto social 119
Exploración y viajes 121
Tiempo y distancia 121
Encuentros 122
Interludios 123
Miedo 124
Peligros 125
Ahogarse 125
Caídas 126
Calor 126
Enfermedad 126
Frío 128
Fuego 129
Golpes y cardenales 129
Hambre 129
Privación de sueño 130
Radiación 130
Sed 130
Veneno 131
Persecuciones 132
Reglas de ambientación 135
Tareas dramáticas 139
Vehículos 141
Movimiento 141
Colisiones 143
Ataques desde vehículos 144
Reparaciones 145

Capítulo cinco: Poderes 147
Crear personajes arcanos 147
Usar los poderes 148
Trasfondos arcanos 148
Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña) 148
Trasfondo Arcano (Magia) 150
Trasfondo Arcano (Milagros) 151
Trasfondo Arcano (Psiónica) 151
Trasfondo Arcano (Superpoderes) 151
Ornamentos 152
Poderes 155

Capítulo seis: Dirección 177
Reunir al grupo de aventureros 178
Seguir juntos 179
Tipos de campaña 180
Dirigir el juego 183
Equilibrio 183
Experiencia 184
Benis 185
Interpretar las tiradas 185
Ritmo 185
Extras 186
Creación de mundos 188
El nombre 188
Aventuras emblemáticas 188
El género 189
El mundo 190
Especies 193
Nuevas ventajas y desventajas 193
Elimina lo sobrante 194
Notas finales 195

Capítulo siete: Bestiario 197
Rasgos de criatura 197
Criaturas 202
Contadores 218

Capítulo siete: Aventuras en una hoja 221
Caballero Errante: Última actuación 222
Sangre en la nieve 225
El rescate del USS Kaine 228
Los fuegos de Áscalon 231
La persecución 234

Sumario de tablas 237

Índice por palabras 243

Lista de mecenas 245

Hoja de personaje 248

Introducción a Savage Worlds

En bárbaros mundos de fantasía y galaxias muy lejanas, grandes héroes luchan en busca de riquezas, gloria, justicia o la simple supervivencia. Algunos llevan armaduras de *mithril* y esgrimen enormes espadas que brillan con energía mágica. Otros son comandos, equipados con la última tecnología en chalecos antibalas, llenando de plomo el aire con sus ametralladoras. Algunos ni siquiera son humanos.

Pero todos ellos son héroes y sus épicas historias inspiran a quienes las leen. Este sistema de juego intenta simular sus increíbles hazañas –al menos en nuestra imaginación– dando forma, estructura y retos tanto a los héroes como a los mundos salvajes que recorren, empleando una serie de reglas que parecen sencillas pero, en el fondo, son exhaustivas.

El juego se centra en la acción, más que en la administración de valores y pequeños detalles numéricos, permitiendo al Director de Juego (DJ) concentrarse en los personajes de sus jugadores, sus oponentes y las fantásticas ambientaciones en donde combaten.

Para los jugadores, *Savage Worlds* ofrece un sistema de creación muy interesante, que les permite crear cualquier tipo de personaje que puedan imaginar, desde un intrépido espadachín hasta un carismático periodista de investigación.

Suele acusarse a otros sistemas de reglas genéricos de no ajustarse a las necesidades de la ambientación de juego. *Savage Worlds* evita este problema con la introducción de las **Reglas de ambientación** (encontrarás una lista de este tipo de reglas en la página 135). Este sistema permite que el Director de Juego altere radicalmente el carácter de la partida sin cambiar sus mecanismos básicos. Los jugadores pueden explorar pecios a la deriva en el espacio enfundados en armaduras de potencia, combatir contra dragones o navegar la matriz virtual de un mundo futurista sin tener que aprender nuevas reglas. Y añadiendo algunos mecanismos adicionales, como la Furia Divina de *Solomon Kane®* –que hace al personaje más poderoso en sus momentos más desesperados– es posible alterar por completo las sensaciones que ofrece el juego en un mero instante.

¿Qué novedades incorporamos?

Esta edición Deluxe del sistema de reglas *Savage Worlds* es la culminación de una década de juego, aplicando y añadiendo las sugerencias y comentarios que hemos reunido en nuestras propias campañas y las miles de aventuras que hemos dirigido en tiendas especializadas y jornadas a lo largo de todo el globo. Hemos compilado en este libro el mejor material de nuestros libros de ambientación y los artículos publicados en nuestra web, como las reglas de daño descarnado y los interludios. Las razas y vehículos proceden de nuestra primera edición y también hemos incluido las reglas de creación de razas, sacadas de la *Guía de genero: Fantasía*, así como una lista consolidada de los mejores poderes.

Los veteranos también descubrirán que hemos salpicado una serie de notas de diseño a lo largo del libro. Se trata de explicaciones de por qué una regla está escrita de la forma en la que está y qué fue lo que nos llevó hasta ello.

Para los nuevos jugadores, lo primero es daros la bienvenida entre los *salvajes*, y animaros a uniros a una de las comunidades de juego más amistosas, amables y entusiastas que existen, tanto jugando como frecuentando nuestros foros y listas de correo. Ahora deja que tu imaginación viaje a mundos llenos de peligros y aventuras, donde habitan héroes extraordinarios y los monstruos acechan entre las sombras.

Son mundos salvajes, donde quienes sobreviven se convierten en leyendas…

Antes de empezar

Además de este libro necesitarás unos cuantos objetos para comenzar tu viaje:

Dados

Savage Worlds emplea los tradicionales dados de rol: dados de cuatro, seis, ocho, diez y doce caras. Algunas ambientaciones emplean también los dados de veinte caras. Como jugador, necesitarás también un dado de seis caras de un color diferente a los demás, que llamaremos *dado salvaje*, y cuya función explicaremos en el capítulo tres. Puedes comprar estos dados en tu tienda de juegos favorita o hacerlo en línea directamente en nuestra tienda virtual.

Abreviaremos el nombre de los distintos dados empleando d4, d6, d8, d10, d12 y d20. Así, si en el texto ves una fórmula similar a 2d6+1, eso significa que deberás tirar dos dados de seis caras, sumarlos juntos y añadir uno al resultado total obtenido.

Los jugadores solo necesitan un único juego de dados. El Director de Juego podría querer un par de juegos de dados, de tal modo que pueda resolver los ataques de varios oponentes a la vez.

El mazo de acción

Savage Worlds emplea una baraja francesa estándar, incluyendo en ella dos comodines. Las cartas se emplean para determinar la iniciativa en combate, ayudando a que el juego se resuelva de forma sencilla y frenética.

La ambientación

¿Tú y tus amigos exploraréis ruinas apocalípticas? ¿Lideraréis una banda de guerra en vuestro mundo de fantasía favorito? ¿Adoptaréis el papel de príncipes vampíricos? ¿O quizás combatáis el mal en uno de los muchos frentes de las *Weird Wars*?

Puedes elegir entre adquirir el libro de ambientación que más te llame la atención en tu tienda de juegos local o crear tu propio mundo. Los libros de ambientación oficiales de *Savage Worlds* incluyen nuevas ventajas y desventajas, sus propias reglas de ambientación, conjuros, armas, equipamiento, monstruos y muchas más cosas.

El mazo de aventura

También hemos creado un emocionante mazo de aventura, que añade un aspecto adicional al juego bajo el control del jugador. Tu héroe podría descubrir un nuevo romance, hacer un enemigo que le persiga de por vida o causar daño adicional en un combate crítico. Puedes adquirirlo en nuestra página web o, mejor todavía, en tu tienda de juegos local.

Miniaturas

Estas reglas emplean tableros de juego debido a que exigen un control preciso de las distancias y posiciones. Y eso es por lo que indicamos todos los alcances de las armas y el movimiento en unidades de movimiento* (en vez de en metros u otra unidad de medida más grande). Usar miniaturas y terrenos, o un simple mapa cuadriculado, ayuda mucho a que tus jugadores comprendan la situación táctica y a interaccionar mejor con el entorno, de tal modo que recomendamos encarecidamente su uso.

Pero, lo cierto es que tampoco es absolutamente necesario emplear miniaturas y verás que también hemos incluido en la página 86 unas reglas para "calcular a ojo" las distancias, a cuántos oponentes puedes atrapar en un área de efecto y otros asuntos similares.

Si decides usar miniaturas, en numerosas tiendas y páginas virtuales puedes encontrar tanto figuras de metal como cómodas figuras de cartón o contadores.

(*) NdT: *El sistema en su idioma original indica que el Paso se mide en pulgadas (2,54 cm), pues está pensado para usar miniaturas de 28 mm. Para orientarte si desconoces estos estándares roleros, se trata de las casillas (de 1x1 pulgadas) y el tipo de minis más habituales del mercado. Esta conversión que hacemos no te dará ningún problema ni te faltara material de juego en forma de miniaturas, mapas o tableros.*

Capítulo uno: Creación de personajes

Los grandes héroes son bastante más que un puñado de valores y números, pero a la hora de simularlos en el juego, ciertamente estas cosas son el lugar por donde debemos empezar. Para crear tu personaje descarga una hoja de personaje de *Savage Worlds* de nuestra página web (http://htpublishers.es/) o saca una copia de la que puedes encontrar al final de este libro. Después, sigue estos pasos:

1. Raza

Los humanos son el tipo de personaje más común, pero en algunas ambientaciones existen alienígenas extraños, gráciles elfos y otras especies aún más exóticas. Puedes encontrar algunos ejemplos en la página 14. Podrás elegir cualquier raza entre las disponibles según la ambientación exacta en la que vayas a jugar.

- Los humanos son la raza empleada por defecto en *Savage Worlds* y comienzan el juego con una ventaja gratuita (consulta el paso 3).

2. Rasgos

Definiremos a los personajes en función de sus atributos y habilidades. A ambas cosas las denominamos colectivamente *rasgos* y funcionan exactamente de la misma manera. Tanto los atributos como las habilidades vienen valorados según tipos de dados, desde el d4 al d12, siendo d6 el valor media para un humano adulto. ¡Cuanto más alto, mejor!

Atributos

Todos los personajes comienzan el juego con d4 en cada atributo y disponen de cinco puntos con los que mejorarlos. Por ejemplo, mejorar de d4 a d6 cuesta un punto. Puedes gastar estos cinco puntos como desees, salvo por una excepción: ningún atributo puede tener un valor superior a d12.

- **Agilidad** indica la rapidez, destreza y reflejos de tu héroe
- **Astucia** es una medida de lo bien que conoce el héroe su mundo y cultura, la rapidez con la que es capaz de pensar y su agilidad mental.
- **Espíritu** refleja su sabiduría interior y fuerza de voluntad. Es muy importante, pues ayuda al héroe a recuperarse cuando queda aturdido (véase la página 91).
- **Fuerza** es la medida de su potencia muscular y estado general de forma. También sirve para determinar el daño cuerpo a cuerpo que causa.
- **Vigor** representa el aguante, resistencia a las enfermedades, venenos o toxinas, así como cuánto dolor y daño físico puede soportar tu héroe.

Habilidades

Las habilidades son capacidades que se pueden aprender, como el uso de armas de fuego, artes marciales, los conocimientos científicos, las aptitudes profesionales, etc. Sus nombres ya ofrecen una descripción general de lo amplias que son, pues cubren todos los aspectos relacionados con ese tema. Disparar, por ejemplo, incluye el uso de todos los tipos de armas de fuego, arcos, lanzacohetes y, en líneas generales, todas las armas de proyectiles.

Dispones de quince puntos para distribuir entre tus habilidades. Cada nivel de dado cuesta un punto (incluyendo el primer d4) siempre que la habilidad sea igual o inferior al atributo con el que está conectada (y que se indica entre paréntesis junto a su nombre). Cuando superas el valor del atributo, el coste pasa a ser de dos puntos por nivel de dado.

Al igual que con los atributos, ninguna habilidad puede superar d12.

> ***Ejemplo:*** *Pelear depende de Agilidad. Un personaje con Agilidad d8 puede comprar la habilidad de Pelear a un coste de un punto por cada nivel de dado, hasta llegar a d8 (3 en total). Comprarla a d10 le costará dos puntos y subirla a d12 otros dos puntos más.*

Valores derivados

La hoja de personaje incluye unos cuantos valores más a concretar y que describiremos a continuación.

El **Carisma** es una medida de la apariencia del personaje, sus modales y, en líneas generales, lo bien que cae a los demás. Su valor es de cero a no ser que poseas alguna ventaja o desventaja que lo modifique. El Carisma se añade a las tiradas de Persuadir y Callejear, y el DJ también lo puede emplear para determinar el modo en el que los personajes no jugadores reaccionan ante el héroe.

El **Paso** mide lo rápido que se mueve el personaje durante una ronda de combate normal. Los humanos tienen un movimiento caminando de 6 pasos por ronda y pueden moverse 1d6 pasos adicionales cuando corren. Escribe "6" en la hoja de personaje dentro de la casilla indicada junto al Paso. Este 6 indica quince centímetros sobre un tablero de juego, a una escala en donde cada unidad representa dos metros en el "mundo real".

El valor de **Parada** es igual a dos más la mitad del dado de habilidad de Pelear del personaje (2 en total si el personaje no ha aprendido dicha habilidad) más las posibles bonificaciones que pueda recibir por el uso del escudo y arma que emplee. El valor indicado representa el Valor Objetivo (VO) que hay que alcanzar para golpear con éxito a tu héroe en combate cuerpo a cuerpo.

Cuando la fórmula recurre a rasgos como d12+1, aplica la mitad del modificador, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, en d12+1 tenemos la mitad de d12 (6) + 0,5 (que se ignora) + 2 (la base), dando como resultado Parada 8. Si hubiera sido d12+2, el resultado final sería 9 (6+1+2).

Por último, **Dureza**. Mide la capacidad del héroe para soportar el daño. Si este la supera, el personaje se acobardará o algo peor. El valor de Dureza es siempre de dos más la mitad del dado de Vigor, más cualquier modificador por armadura o protecciones que pueda llevar (generalmente la empleada en el torso del personaje). Cuando el Vigor del personaje supera d12, se calcula del mismo modo que en la Parada.

3. Ventajas y desventajas

Los grandes héroes son algo más que un puñado de habilidades y atributos con sus respectivos valores. Son sus dones únicos, capacidades fuera de lo normal y trágicas debilidades lo que les convierte en personajes interesantes.

Durante la creación de los personajes puedes adquirir ventajas, equilibrándolas con desventajas. Encontrarás un listado más adelante, en este mismo capítulo, pero cada ambientación puede tener algunas propias de ese entorno de juego.

Puedes seleccionar con libertad hasta un límite de una desventaja mayor y dos desventajas menores, no más. Una desventaja mayor te proporciona dos puntos, mientras que una desventaja menor te proporciona uno.

Por dos puntos puedes:

- Aumentar un atributo en un nivel de dado.
- Adquirir una ventaja.

Por un punto puedes:

- Ganar un punto de habilidad.
- Obtener una cantidad de dinero adicional en la creación del personaje igual al valor inicial que indica la ambientación; es decir, doblas la cantidad existente.

4. Equipo

Lo siguiente que necesitarás es adquirir tu equipo. Es posible que en la ambientación concreta donde juegues ya se te proporcione todo lo que el héroe necesite, saltándose este paso, pero en otras recibirás una cantidad básica de dinero, con el que adquirir tu equipo inicial. En el capítulo dos hay varias listas con armas y equipo mundano.

A no ser que el libro de ambientación diga otra cosa, la cantidad de dinero inicial estándar es de 500 créditos (o la misma cantidad en la moneda de curso legal del entorno de la aventura).

5. Detalles de trasfondo

Completa el personaje proporcionando cualquier detalle de su pasado que consideres importante. Pregúntate a ti mismo cómo ha llegado el héroe a ser lo que es y cuáles son sus metas. O puedes limitarte a empezar a jugar con él e ir rellenando esos detalles a medida que van siendo necesarios.

También podrías ponerte de acuerdo con los demás jugadores. Quizás vuestros personajes ya se conozcan al empezar el juego. O puede que decidáis entre todos optimizar el grupo, asegurándoos de que tenéis una amplia diversidad de habilidades y capacidades. Procura crear un personaje que te atraiga; no vale de mucho ser el sanador si no te apetece jugar con él.

Nota de diseño: Interpretación

Casi todos tendemos a interpretar un tipo específico de personaje y nos aferramos a él independientemente del género o el sistema de juego empleado. No hay absolutamente nada de malo en ello y, lo cierto, es que deberías jugar con lo que más disfrutes todo el tiempo posible.

Sin embargo, en ocasiones también es muy divertido romper moldes e intentar algo diferente. Asume el reto de elegir algo diferente de vez en cuando. Quizás siempre lleves al tipo duro, el "tanque" del grupo de aventureros. La siguiente vez que vayáis a jugar una partida de Espada y Brujería, prueba a ser el mago. A lo mejor descubres que te encanta ser un hechicero.

Este consejo también vale para los Directores de Juego. Intentad probad cosas nuevas. Algunas de las sesiones más increíbles que hemos tenido han partido de interpretar personajes fuera de lo común, por ejemplo, esclavos kobold, venerables ancianos o incluso animales inteligentes. Y no hay nada que supere en exotismo e imaginación al mundo de Andy Hopp, Low Life.

Siempre puedes regresar a lo tradicional, ese cómodo y familiar papel que ya conoces y disfrutas, en la siguiente partida.

Arquetipos

Habrá ocasiones donde tengas que hacer rápido un personaje, bien para una aventura suelta o unas jornadas. En estas situaciones es buena idea recurrir a un arquetipo, un personaje pregenerado. Añade un nombre, alguna desventaja y algo de equipo, gasta cualquier punto de habilidad que falte, ¡y listo para jugar!

Todos los arquetipos que mostramos a continuación son humanos, de rango novato y con la ventaja racial gratuita ya incluida.

Artista marcial

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.
Habilidades: Intimidar d6, Notar d6, Pelear d10. Seis puntos de habilidad sin gastar.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: Artista Marcial.

Científico

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso**: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5.
Habilidades: Conocimiento (Ciencia) d10, Conocimiento (otro distinto) d10, Investigar d6, Notar d8, Reparar d6.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: Erudito, Hombre de Recursos, McGyver.

Científico loco

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5.
Habilidades: Ciencia Extraña d10, Conocimiento (Ciencia) d8, Conocimiento (otro distinto) d6, Disparar d6, Notar d6, Reparar d8.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: Inventor, Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña).

Conductor

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.
Habilidades: Conducir d8, Disparar d6, Notar d6, Pelear d4. Siete puntos de habilidad sin gastar.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: As, Rápido.

"Guaperas"

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.
Habilidades: Callejear d6, Disparar d4, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d10, Provocar d6.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: Atractivo, Fuerza de Voluntad.

Investigador

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.
Habilidades: Callejear d8, Disparar d6, Investigar d8, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: Conexiones, Investigador.

Líder

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.
Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6. Tres puntos de habilidad sin gastar.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: Mando, Líder Nato.

Luchador, ágil

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 5.
Habilidades: Notar d6, Pelear d12, Provocar d8, Sigilo d6.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: Con un Par, Florentino.

Luchador, tanque

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 6.
Habilidades: Intimidar d6, Notar d6, Pelear d10. Cuatro puntos de habilidad sin gastar.
Desventajas: Una mayor, dos menores.
Ventajas: Barrido, Fornido.

Mago

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Arcano) d6, Hechicería d10, Investigar d6, Notar d6, Pelear d4. Cuatro puntos de habilidad sin gastar.

Desventajas: Una mayor, dos menores.

Ventajas: Nuevo Poder, Puntos de Poder, Trasfondo Arcano (Magia).

Pícaro

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Forzar Cerraduras d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6, Trepar d6, Sigilo d8.

Desventajas: Una mayor, dos menores.

Ventajas: Asesino, Ladrón.

Piloto

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Disparar d6, Notar d8, Pelear d4, Pilotar d10, Reparar d6. Un punto de habilidad sin gastar.

Desventajas: Una mayor, dos menores.

Ventajas: As, Alerta.

Pirata

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d6, Navegar d6, Notar d6, Pelear d8, Provocar d6.

Desventajas: Una mayor, dos menores.

Ventajas: Acróbata, Manos Firmes.

Pistolero

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Disparar d10, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6. Cuatro puntos de habilidad sin gastar.

Desventajas: Una mayor, dos menores.

Ventajas: Ambidextro, Con un Par.

Sacerdote, curandero

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Fe d8, Notar d6, Pelear d6, Sanar d8. Cuatro puntos de habilidad sin gastar.

Desventajas: Una mayor, dos menores.

Ventajas: Curandero, Trasfondo Arcano (Milagros).

Tirador

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Disparar d10, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6. Cinco puntos de habilidad sin gastar.

Desventajas: Una mayor, dos menores.

Ventajas: Alerta.

Nota de diseño: Arquetipos

Hacer personajes en Savage Worlds *es fácil, pero aún así lleva tiempo que todo el mundo descubra qué es lo que quiere, lo vaya haciendo y consulte el libro de reglas o de ambientación mientras lo hace.*

Los arquetipos te permiten saltar directamente a la acción con muy poco esfuerzo. Son una herramienta muy útil para jugadores jóvenes, poco experimentados o con más interés en jugar que en definir ellos mismos a su héroe. Usa los arquetipos como punto de inicio, dejando después que el jugador rellene los huecos creativos, como el nombre de su héroe, de dónde viene o qué le hace especial y único.

Si eres el Director de Juego y te ves en la necesidad de tener que introducir nuevos jugadores en la partida justo antes de empezar, o con ella ya puesta en marcha, usa estas plantillas para rellenar las hojas de personaje que hagan falta y luego añade algo de trasfondo y las desventajas necesarias para redondearlos. No te hará falta nada más.

Razas

No todos los héroes son humanos. A continuación presentamos algunas de las especies más frecuentes en muchas ambientaciones fantásticas o de ciencia ficción. Úsalas tal y como vienen o modifícalas para adaptarlas a las necesidades de tu mundo en particular. Tras la descripción hay diversas indicaciones sobre cómo crear tus propias razas.

Androides

Los androides son máquinas sintientes, cuyo aspecto variará mucho dependiendo de la ambientación. Algunos parecerán casi humanos, otros serán claras máquinas. El androide que aquí presentamos es una versión básica, equipada con conocimientos y emociones humanas normales. Se puede añadir, o eliminar, distintas capacidades, según el papel que desempeñen en tu ambientación.

- **Antinatural:** Los poderes arcanos, tanto beneficiosos como perjudiciales, sufren una penalización de -2 cuando deben afectar androides. Esta regla no tiene efecto sobre poderes que causen daño, que les siguen afectando con normalidad.
- **Circuitos Asimov:** El androide no puede dañar, por acción o inacción, a un ser sintiente. Esto le proporciona la desventaja Pacifista (mayor).
- **Constructo:** Añaden +2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento, no sufren modificadores por heridas y son inmunes al veneno y las enfermedades. Los androides no poseen curación natural. Para curar a un androide se usa Reparar; funciona exactamente igual a Sanar aunque no se aplican las reglas de **la hora de oro**.
- **Forastero:** Las razas orgánicas suelen desconfiar y no comprender a los androides. Un androide reduce en 2 su Carisma cuando trata con otras razas que no sean la suya.
- **Programación:** Los androides comienzan con un d6 gratuito en una habilidad, representando su programación básica.
- **Recarga:** Durante la creación del personaje, el jugador determina la forma en la que el androide obtiene energía. Si no puede acceder a esta fuente de energía al menos una vez al día, automáticamente gana un nivel de fatiga hasta que llegue a Incapacitado. Cuando eso pase, se "desconecta" y hacen falta cuatro horas de recarga y una tirada de Reparar, para revivirlo. Esta fuente de energía reemplaza la necesidad de comer y beber, a no ser que se elija este mecanismo como fuente de energía.

Atlantes

El misterioso pueblo de los atlantes procede de las profundidades oceánicas. Son gente dura y resistente bajo las olas, pero vulnerables en regiones de poca humedad atmosférica o calor sofocante. Su civilización es muy avanzada. Ser testigo de los logros de la ciencia atlante suele dejar sin palabras.

- **Acuático:** Los atlantes viven en el agua y la respiran; no pueden ahogarse en ella. Mueven nadando a una velocidad igual a su dado de Nadar completo y comienzan el juego de forma gratuita con Nadar d6.
- **Civilización avanzada:** Generalmente los atlantes son más inteligentes que las demás razas de su mundo. Comienzan el juego con d6 en Astucia en lugar de d4.
- **Deshidratación:** Deben sumergirse por completo en agua una hora de cada 24. Cuando no lo hacen reciben un nivel de fatiga hasta que queden Incapacitados. Morirán al día siguiente de quedar Incapacitados, si siguen sin sumergirse.
- **Duros:** La presión de sus hogares en las profundidades marinas les hace más resistentes que otras razas. Los atlantes aumentan su valor de Dureza en un punto.

Avianos

Básicamente, los avianos son seres humanos con alas. Tienden a ser de complexión muy ligera pues sus huesos están huecos.

- **Huesos huecos:** Los avianos tienen Dureza -1.
- **Prácticamente humanos:** Pueden elegir una ventaja gratuita durante la creación del personaje, siempre que cumplan todos sus requisitos.
- **Volar:** Los avianos pueden volar a una velocidad igual a su paso básico, e incluso "correr" mientras vuelan. Les cuesta 2 pasos de avance ganar 1 paso de altura.

Elfos

Los elfos son un pueblo alto y esbelto, con orejas acabadas en punta y profundos ojos de llamativos colores. Independientemente de si proceden de bosques o de remotos valles ocultos, todos los elfos nacen con mayor gracilidad que los humanos, aunque también son más ligeros de complexión. La esperanza de vida de los elfos suele superar los 300 años. Tienen piel clara y el color de sus cabellos incluye las mismas gamas que las humanas, junto con tonalidades azules o plateadas.

- **Ágil:** Todos los elfos son gráciles y diestros. Comienzan el juego con d6 en Agilidad en lugar de d4.
- **Manazas:** Los elfos muestran un innato rechazo por los objetos mecánicos y, por tanto, todos ellos reciben la desventaja Manazas de forma gratuita. Rechazarán emplear la mayoría de instrumentos y aparatos complejos.
- **Visión en la penumbra:** Los ojos élficos amplifican la luz existente de un modo similar al de los gatos, permitiéndoles ver en la oscuridad. Los elfos ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

Enanos

Los enanos son un pueblo bajito, rechoncho y resistente, que habita en enormes cavernas excavadas en el interior de altas montañas. Son una raza belicosa y orgullosa, que frecuentemente se ve implicada en conflictos con otras razas menos civilizadas, como los orcos o trasgos. Los enanos suelen vivir alrededor de doscientos años. En muchos entornos de fantasía suelen tener la piel rubicunda y sus tonalidades de cabello son similares a las de los humanos.

- **Aguante:** Los enanos son un pueblo vigoroso y resistente. Comienzan el juego con d6 en Vigor en lugar de d4.
- **Lento:** Los enanos tienen un valor de Paso racial de 5.
- **Visión en la penumbra:** Los enanos están acostumbrados a la oscuridad de los entornos subterráneos. Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

Humanos

En la mayoría de entornos de campaña los humanos suelen tener el beneficio racial de una ventaja adicional a su elección. Esta regla refleja su versatilidad y adaptabilidad, comparados con los miembros de otras razas. Si deseas más variedad, puedes hacer que los humanos posean capacidades basadas en su cultura en vez de la especie. Por ejemplo, los miembros de una cultura humana de grandes navegantes podrían empezar el juego con Navegar d6 y Nadar d6. Estas plantillas culturales se crean siguiendo las mismas reglas que cuando se crea una nueva raza (consulta la página 18).

Medianos

Los medianos son criaturas pequeñas y ágiles, usualmente con cabellos castaños o negro. Cuando se les compara con otras razas son frágiles, pero su alegre optimismo (e ingenio) les hace adoptar una actitud de osadía, convirtiéndolos en un reto a tener en cuenta cuando plantan cara a criaturas de hasta el doble de su tamaño. No suelen tener ninguna razón para meterse en problemas y tienden a vivir en sus propias comunidades rurales, alejadas de los caminos más transitados.

- **Bajo:** Los medianos rara vez superan los 120 cm de alto. Por ello su Tamaño es -1 y reducen en -1 su Dureza.
- **Enérgico:** Los medianos suelen ser gente muy optimista. Comienzan con Espíritu d6 en lugar de d4.
- **Suertudo:** Los medianos reciben un beni adicional por sesión de juego. Esta capacidad racial puede combinarse con las ventajas de Afortunado o Muy Afortunado.

Rakhasas

Los rakhasas son similares a seres humanos pero poseen rasgos felinos. Hay muchos tipos y variantes: la brillante piel de un tigre, la pelambrera con manchas de un leopardo o el exótico aspecto de un gato siamés son ejemplos muy apropiados. Tienen afiladas zarpas y dientes, así como naturaleza cruel cuando llega el momento de disponer de sus presas. Suelen habitar en remotas y exóticas ciudades, o viven como elementos marginales de la sociedad dominante. Aunque son demasiado bellos para rechazarlos totalmente, también son demasiado extraños para aceptarlos con facilidad.

- **Ágil:** Los rakhasas conservan la gracia felina de sus ancestros. Comienzan el juego con d6 en Agilidad en lugar del d4 habitual.
- **Enemigo racial:** Su sociedad se expandió a costa de otra. Elige otra de las razas comunes de la ambientación. Los miembros de ambas culturas tienen una penalización de -4 cuando tratan entre sí. A no ser que las autoridades locales se lo impidan, o posean una meta común, los individuos de estas especies se atacarán nada más verse.
- **Sed de sangre:** Pueden ser muy crueles con sus enemigos, a menudo jugando con ellos por simple diversión. Rara vez toman prisioneros y sienten muy pocos remordimientos por ejecutar prisioneros. Esto les supone una penalización de -4 a su Carisma cuando tratan con gente más "civilizada".
- **Visión en la penumbra:** Los ojos de los rakhasas amplifican la luz ambiental. Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).
- **Zarpas:** Poseen garras retráctiles (FUE+d6 de daño). También les proporcionan una bonificación de +2 a Trepar excepto en superficies completamente lisas.

Saurios

Los hombres lagarto proceden de junglas humeantes o profundos desiertos, donde han creado su propia civilización, aislados de las demás razas inteligentes. Pocos extranjeros logran conocer en profundidad su sociedad y hay persistentes rumores insistiendo en que la religión de los saurios practica el sacrificio de seres inteligentes, aunque nunca han sido confirmados.

- **Armas naturales:** La cola, zarpas y dientes de los saurios les permiten golpear, dar garrazos e incluso morder en combate, causando FUE+d4 de daño.
- **Entornos cálidos:** Aunque no son realmente seres de sangre fría, no les gustan los entornos gélidos. Sufren una penalización de -4 a sus tiradas para resistir efectos ambientales relacionados con el frío.
- **Forastero:** Casi todas las demás razas desconfían de los saurios. Quizás se deba a su costumbre de comer la carne cruda (o incluso viva). Sufren una penalización de -2 a su Carisma
- **Sentidos saurios:** La lengua viperina de los saurios les permite "saborear" el aire, proporcionándoles una bonificación de +2 a sus tiradas de Notar. Además, siempre se les considera en guardia para efectos de tiradas de Sigilo.

Semielfos

Los semielfos son producto de la exitosa mezcla de ambas especies. Muestran la gracilidad de los elfos, pero no su elegante fragilidad. Casi todos se adaptan bien al entorno, pero algunos sufren el rechazo de alguna de sus dos ramas familiares, pudiendo haber quedado marcados por ello. No es infrecuente que sufran malos tratos o abusos. Su esperanza de vida se asemeja más a la de los humanos que a la de sus parientes élficos y suele rondar alrededor de los cien años.

- **Forastero:** Los semielfos no son totalmente extraños a quienes les rodean (como sugiere la desventaja), pero su presencia incomoda tanto a humanos como elfos, así que la mecánica del juego es la misma.
- **Herencia:** Cuando se crea el personaje, el jugador puede elegir entre comenzar el juego con una ventaja a su elección (como si fuera humano) o comenzar el juego con Agilidad d6 en lugar de d4 (como si fuera elfo).
- **Visión en la penumbra:** Los ojos del personaje amplifican la luz existente de un modo similar al de los gatos. Ignoran todas las penalizaciones por iluminación de penumbras (-1) u oscuridad (-2).

Semiorcos

Los semiorcos son la progenie de un humano y un orco, o de un orco y otro semiorco. Rara vez esta unión es consentida, así que poco puede esperar de su familia. Las comunidades de orcos suelen tolerar sin problemas a los semiorcos, pero no es así entre las demás especies, incluyendo a los humanos, elfos y enanos. Algunos semiorcos deciden unirse a las razas más "civilizadas", dando la espalda a sus bárbaros orígenes, en una búsqueda inconsciente de redención. Muchos son almas heroicas intentando demostrar su valía. Los semiorcos comparten la tonalidad de la piel humana, justo con una sombra de la coloración orco, cabellos oscuros y ojos pequeños en una faz de rasgos marcados y expresión severa, propia de los orcos. Su esperanza de vida es igual que la de los humanos, pero es raro que un semiorco muera a causa de la edad.

- **Forastero:** Prácticamente ninguna raza civilizada confía en ellos. Por tanto, sufren -2 a su Carisma.
- **Fuerte:** Los semiorcos poseen parte de la fuerza de sus ancestros orcos. Comienzan el juego con d6 en Fuerza en lugar del d4 habitual.
- **Infravisión:** Son capaces de ver en el espectro infrarrojo. Esto reduce todas las penalizaciones por falta de iluminación a la mitad (redondeando hacia arriba).

Creación de razas

La mecánica siguiente te permitirá crear nuevas razas o plantillas culturales similares a las mostradas en las páginas anteriores. El Director de Juego puede usarlas para construir de antemano las especies que poblarán su mundo de juego o permitir a los jugadores que lo hagan, cuando la ambientación posea un gran número de variantes raciales.

Si eres el Director de Juego, decide la cantidad máxima de puntos en capacidades raciales (generalmente entre 2 y 4) a emplear. Esto proporciona suficiente espacio para crear una raza o cultura interesante sin desequilibrar el juego.

Todas las razas y culturas empiezan con una capacidad racial gratuita de +2. Esto es equivalente a la capacidad humana de comenzar con una ventaja adicional. Cada capacidad positiva adicional debe ser contrarrestada por una capacidad negativa de igual valor. Una capacidad de +2, por ejemplo, debe equilibrarse con una única capacidad de -2 o dos de -1.

Proporciona a cada una un nombre apropiado. Si quieres que tus jinetes nómadas comiencen el juego con Montar d6, podrías llamarlo *Nacido en la silla*. Esto ayuda a darle un sabor interesante e inspirador en vez de simplemente proporcionar una serie de capacidades mecánicas. Son preferibles las descripciones cortas y que despierten la imaginación a las largas y llenas de tecnicismos.

Si quieres incluir una capacidad que no esté indicada aquí, siéntete libre de asignarle un valor, basándote en los ejemplos parecidos que proporcionemos.

Capacidades de +3

- Comenzar el juego con d8 en un atributo, que puede aumentar a un máximo a d12+2 mediante avances. Las ventajas Experto y Maestro pueden aumentar su valor hasta d12+4.
- Una ventaja de rango Experimentado (sin necesidad de cumplir ningún requisito excepto otras ventajas que pida).
- Resistente (un segundo resultado de aturdimiento en combate no causa herida).

Capacidades de +2

- Parada +1.
- Tamaño +1.
- Dureza +1.
- Armadura +2 (el PA de las armas la cancela).
- Carisma +2.
- Bonificación de +4 a resistir todos los efectos negativos medioambientales (calor, frío, presión, etc.).
- 10 puntos de poder a usar en un trasfondo arcano específico (solo para magia, o milagros, por ejemplo).
- Acuático (no se ahoga en el agua, se mueve a velocidad completa nadando y d6 Nadar gratuito).
- Paso racial de 10.
- Constructo (consulta la página 197).
- Una ventaja de rango Novato (sin necesidad de cumplir ningún requisito excepto otras ventajas que pida).
- Múltiples extremidades (una acción extra que no sea de movimiento adicional por miembro sin incurrir en la penalización por múltiples acciones; el precio es por extremidad adicional).
- Veneno (las víctimas que queden aturdidas por uno de tus ataques con armas naturales deben hacer una tirada de Vigor o quedar paralizadas durante 2d6 rondas).
- Comenzar con d6 en un atributo.
- Vuelo (al Paso base racial; puede "correr" al usarlo); consulta el rasgo de criatura en la página 201.

Capacidades de +1

- Alcance +1
- Bonificación de +2 a resistir todos los efectos negativos medioambientales (calor, frío, presión, etc.).
- Bonificación de +4 a resistir un único efecto negativo medioambiental (calor, frío, presión, etc.).

- Ganancia de +5 puntos de poder para usar con un único poder racial (como se describe en la capacidad de +2).
- Cavador, Trepamuros u otro rasgo de criatura parecido.
- Comenzar el juego con d6 en una habilidad racial.
- Inmunidad al veneno o la enfermedad.
- Sentido agudo (+2 a tiradas de Notar asociadas).
- Visión en la Penumbra o Infravisión (consulta los rasgos de criatura en la página 201).
- Armas naturales, como garras, capaces de causar FUE+d6 de daño.
- Veneno potente (debes tener ya la capacidad de Veneno; cada nivel impone una penalización de -1 a las tiradas de Vigor de las víctimas para resistirlo).
- Semiacuático: Ganas un nivel de fatiga por cada 15 minutos que contengas la respiración; cuando llegues a incapacitado, debes hacer tiradas de Vigor cada minuto o ahogarte. Esta fatiga se recupera a un nivel cada quince minutos en cuanto tengas aire de nuevo.

Capacidades de -1

- Carisma -2.
- Penalización de +4 a resistir un único efecto negativo medioambiental (calor, frío, presión, etc.).
- Desventaja menor (o efecto equivalente).
- Paso racial de 5.
- Enemigo racial (-4 Carisma con miembros de otra raza).

Capacidades de -2

- Parada -1.
- Dureza -1.
- Penalización de +4 a resistir todos los efectos negativos medioambientales (calor, frío, presión, etc.).
- Para mejorar uno de los atributos durante la creación del personaje es necesario invertir dos puntos por nivel de mejora.
- Deshidratación: La criatura debe sumergirse en agua de forma regular (consulta los **Atlantes** en la página 15).
- Desventaja mayor (o efecto equivalente).
- Paso racial de 3 o menos (y d4 corriendo).

Capacidades de -3

- Uno de los atributos jamás puede mejorar por encima de d6.
- Durante la creación del personaje uno de los atributos requiere dos puntos por nivel de mejora y, una vez comenzado el juego, son necesarios dos avances para subirlo.

Habilidades

En las páginas siguientes presentaremos las habilidades que aparecen con más frecuencia en nuestras ambientaciones. El uso más simple de una habilidad –guiar un bote fuera del muelle o atracarlo, reparar un motor teniendo tiempo de sobra y las herramientas necesarias o cabalgar sobre una montura por una pradera abierta– no requiere hacer tiradas de habilidad. Solo se debería pedir al jugador que haga una tirada cuando su personaje deba resolver una tarea con rapidez, sin el equipo adecuado, haya una consecuencia importante por el fallo o no pueda repetir su intento una y otra vez.

Familiaridad

Las habilidades representan categorías muy amplias de actividad, para facilitar su empleo en el juego pero, en ocasiones, es necesario hacer destacar de forma dramática que el personaje está fuera de su elemento.

Si el héroe debe emplear una habilidad de una forma muy distinta a lo que está acostumbrado, sufre una penalización de -2 a sus tiradas. Cuánto tiempo conserva la penalización dependerá de la habilidad en cuestión pero, al menos, debería mantenerse por unos cuantos días de uso casual o unas cuantas horas de uso intensivo.

El trasfondo y el historial del personaje son los factores que determinan si un personaje está familiarizado o no con la situación en cuestión, aunque el Director de Juego es quien tiene la palabra final en este tema. Si quieres emplear reglas más detalladas en tu partida, en la página 135 hay reglas de ambientación que lo permiten.

Conocimientos generales

En vez de pedir a los personajes que posean docenas de habilidades de trasfondo que rara vez se emplearán durante el juego de forma activa, en *Savage Worlds* empleamos el concepto de "Conocimientos Generales". El personaje automáticamente sabe la historia reciente de su tierra natal, su etiqueta, una idea bastante precisa de su disposición geográfica, cómo utilizar equipamiento y vehículos habituales en su entorno nativo y época. Cuando es necesario hacer una tirada de Conocimientos Generales se emplea el atributo de Astucia del personaje.

Cuando el trasfondo del personaje sugiere que debería conocer algún detalle con más profundidad, y debe hacer una tirada, puedes añadir una bonificación de +2 si la mayoría de gente de su profesión o residencia debería saber esa respuesta. Cuando el tema es desconocido para el personaje, deberá sustraer -2 o más del resultado de la tirada.

Si en algún momento es importante determinar lo bien que se desenvuelve el personaje a la hora de hacer una tarea cotidiana, el Director de Juego puede pedir al jugador una tirada de cualquier rasgo que considere apropiado para representarlo. Por ejemplo, a la hora de determinar lo bien que se desenvuelve durante un baile local se puede recurrir una tirada de Conocimientos Generales basada en Agilidad.

Otro ejemplo. En una aventura podría indicarse: "Quien realice una tirada de Conocimientos Generales notará como la caverna ha sido tallada artificialmente y no se ha formado de forma natural". Un enano sabe más de trabajar la piedra que un elfo, así que añade una bonificación de +2 a su tirada. Un humano tendrá conocimientos normales del tema, así que no se ajusta su tirada con ningún modificador. Y un elfo, que ha pasado casi toda su vida en bosque y no sabe prácticamente nada de cantería, sufrirá una penalización de -2 a esta tirada.

Conocimientos específicos

La habilidad de Conocimiento representa una especialización profunda en un tema específico. Un enano con Conocimiento (Cantería), por ejemplo, no solo sabrá que el dungeon fue tallado artificialmente, sino que también podría identificar la raza de sus creadores y la era en que se comenzó a excavar. ¡También podría localizar los puntos de tensión que podrían causar un derrumbe! En una campaña de fantasía, un personaje con Conocimiento (Montañas del Terror) podría conocer la única ruta segura existente para atravesar el pico en el que una sanguinaria tribu de arpías ha construido su lugar de nidada.

Se deberían emplear habilidades de Conocimiento solo cuando el tema en cuestión tiene un impacto significativo durante el juego. Si el tema que tratan rara vez aparece durante las partidas, es mejor resolverlo como Conocimientos Generales.

Descripción de las habilidades

Apostar (Astucia)

Esta habilidad es igual de útil en los salones del Lejano Oeste que en los barracones de casi cualquier ejército. A continuación presentamos una forma rápida de simular media hora de juego sin tener que hacer una tirada por cada mano de cartas o apuesta de dados.

En primer lugar, todos se ponen de acuerdo sobre la cuantía de la apuesta base: 10 €, 5 piezas de oro, etc. Después, cada personaje implicado en la partida hace una tirada de Apostar. Quien saque menos paga al que más haya obtenido tanto como el resultado de la diferencia entre sus tiradas multiplicado por la apuesta base. El segundo que menos haya sacado paga la diferencia al segundo que más haya sacado, etc. Si el grupo es impar, habrá un personaje con una tirada justo en medio que habrá ganado tanto como ha perdido y, por tanto, se quede igual que como empezó.

Ejemplo: Kali saca la mejor tirada, con un 10, mientras que Yuri obtiene la peor, con un 4. La diferencia es de seis puntos, de tal modo que Yuri le pagará a Kali seis veces la apuesta base, que era de 10 $, es decir 60 $.

► **Hacer trampas:** Cuando un personaje hace trampas, añade una bonificación de +2 a su tirada. El Director de Juego puede mejorar o reducir este valor según las reglas exactas del juego o el método empleado. Si el jugador obtiene un uno natural en su dado de habilidad (sin importar lo que obtenga en su dado salvaje), le habrán descubierto. Las consecuencias exactas dependerán de la ambientación, pero suelen ser bastante duras.

Cabalgar (Agilidad)

Cabalgar indica lo bien que el personaje sabe subirse a, controlar y montar cualquier animal que sea habitual en la ambientación. Cuando un personaje combate mientras monta, deberá emplear el valor más bajo entre sus habilidades de Pelear y Cabalgar. Hay más reglas relacionadas con el combate montado en la página 98.

Callejear (Astucia)

Permite obtener información recorriendo las calles, procedente de soplones o contactos conocidos, mediante sobornos, amenazas o simplemente invitando a los presentes a una ronda. A la hora de buscar información escrita, en bibliotecas y otros lugares similares, se emplea la habilidad Investigar. Cuando se emplea Callejear, el Carisma del personaje se añade al resultado final de la tirada.

Conducir (Agilidad)

Es la habilidad a usar para controlar los vehículos terrestres y aerodeslizadores, como los hovercraft, existentes en su entorno de campaña. A la hora de manejar los vehículos sobre el tablero de combate, puedes consultar las reglas que aparecen en la página 141. Conducir también se emplea con frecuencia en las reglas de persecución que aparecen en la página 132.

Conocimiento (Astucia)

La habilidad de Conocimiento es una categoría general; es necesario seleccionar una especialización específica, como Conocimiento (Oculto) o Conocimiento (Ciencia) al adquirirla. El jugador elige la especialización de su personaje, que debería reflejar su trasfondo y educación. Es posible adquirir esta habilidad varias veces, seleccionando cada vez un campo distinto de conocimientos. Por ejemplo, un arqueólogo podría poseer Conocimiento (Historia) y Conocimiento (Arqueología).

Especializarse en un área general, como Conocimiento (Ciencia) es lícito, pero el Director de Juego proporcionará bonificaciones al personaje cuya habilidad represente un área específica más detallada y relevante, como a la hora de usar Conocimiento (Biología) para identificar un animal o una planta.

Las áreas de conocimiento más habituales son: Ciencia, conocimiento de una región, Electrónica, Historia, Idioma, Leyes, Medicina (aunque cuidar de alguien exige emplear la habilidad de Sanar), Ordenadores, Periodismo y Tácticas (usada en las reglas de **Combates de masas** de la página 116).

► **Conocimientos Generales:** Los personajes no necesitan aprender una habilidad de Conocimiento para saber detalles relacionados con su profesión. Esta información de carácter básico cae dentro del área cubierto por las tiradas de **Conocimientos generales** (consulta la página 20), asumiendo que tenga sentido con el trasfondo del personaje. Un mercenario al que le guste mucho la lectura o un estudiante de Historia, por ejemplo, no deberían tener problemas cuando surja alguna pregunta de corte histórico durante la partida y cualquiera de estos dos personajes podrían resolverlo como una tirada de Conocimientos Generales sin penalizaciones, gracias a su trasfondo.

► **Idiomas:** La habilidad de Conocimiento también suele reflejar el dominio que se tiene de un idioma extranjero. Cuanto más alto sea el dado de habilidad, mejor sabrá el personaje hablar o imitar los acentos regionales, tal y como muestra la siguiente tabla. En aquellas ambientaciones donde los personajes hablen con regularidad varios idiomas, puede recurrirse a las **Reglas de ambientación** de la página 135.

Tabla de Conocimiento (Idioma)

Nivel	Grado de dominio
d4	El personaje es capaz de leer, hablar y escribir palabras y frases fáciles.
d6	El hablante es capaz de desempeñar conversaciones prolongadas, aunque llenas de pausas.
d8	El personaje habla con fluidez.
d10	El héroe es capaz de imitar acentos regionales empleando ese idioma.
d12	Permite recitar con maestría, como si se fuera un erudito, las principales obras literarias u orales.

Disparar (Agilidad)

Disparar se emplea siempre que se intente golpear a un blanco a distancia empleando un arma de proyectil, como un arco, una pistola o un lanzacohetes. El Valor Objetivo por defecto es de 4, aunque hay muchos modificadores que lo afectan, como la distancia hasta el blanco. Consulta **Ataques** para los detalles exactos.

Forzar Cerraduras (Agilidad)

Mide la capacidad del personaje para superar cerraduras mecánicas y electrónicas. También se emplea para desarmar los activadores y mecanismos de trampas, a no ser que haya en la ambientación otra habilidad que parezca más apropiada según la trampa específica.

Intimidar (Espíritu)

Intimidar es el arte de acogotar a un oponente mediante pura fuerza de personalidad, amenazas veladas (o muy directas) y, en ocasiones, el uso de un arma bien grande. Se resuelve como una tirada opuesta entre la habilidad del personaje y el Espíritu de su oponente. Con-

sulta las reglas de **Pruebas de voluntad** en la página 104.

Investigación (Astucia)

Un experto en esta habilidad sabe cómo sacar el máximo partido a las bibliotecas, hemerotecas, Internet y cualquier otra fuente escritas de información. Cuando se debe obtener información de personas, se emplea la habilidad Callejear.

Lanzar (Agilidad)

Gobierna el empleo de todo tipo de armas arrojadizas, desde granadas de mano a cuchillos, hachas y lanzas. Funciona exactamente igual que la habilidad de Disparar, empleando los mismos modificadores. La cadencia de fuego de estos ataques es de uno por mano, de tal modo que un humano podría lanzar dos objetos a la vez (uno con cada mano), sufriendo las penalizaciones habituales de acciones múltiples y mano torpe (consulta la página 88).

Nadar (Agilidad)

Nadar determina si el personaje flota o se hunde en el agua, además de calcular lo rápido que puede moverse dentro de ella. El Paso de un personaje nadando es igual a la mitad de su dado de Nadar por aguas tranquilas (redondea hacia arriba). Las aguas turbulentas cuentan como terreno difícil y reducen esta velocidad a la mitad. Los personajes no pueden "correr" mientras nadan para conseguir movimiento adicional.

► **Contener la respiración:** Los personajes pueden contener su respiración durante una cantidad de rondas igual a dos más su dado de Vigor, o la mitad de esa cantidad si no estaban preparados cuando quedaron sumergidos y no tuvieron tiempo de coger una buena bocanada de aire.

► **Ahogarse:** Consulta la página 125 para reglas de asfixia.

Navegar (Agilidad)

Los personajes con esta habilidad son capaces de gobernar prácticamente cualquier bote o barco que sea usual en la ambientación. También sabrán realizar todo tipo de tareas habituales asociadas a esos tipos de vehículos, como hacer nudos marineros, izar las velas, etc.

Notar (Astucia)

Mide las capacidades sensoriales del personaje y se usa a la hora de buscar pistas y objetos ocultos. Esto incluye desde tiradas de escuchar para detectar emboscadas a tiradas de visión para notar armas escondidas, o incluso analizar el tono de voz y lenguaje corporal para notar si alguien está mintiendo, está asustado, etc. Cuantos más aumentos obtenga el personaje en una tirada de Notar, más información podrá revelarle el Director de Juego.

Pelear (Agilidad)

Se emplea para resolver todos los ataques cuerpo a cuerpo, ya se realicen a puñetazos, con hachas, espadas láser o empleando exóticas artes marciales. El Valor Objetivo siempre es el valor de Parada del oponente (calculado como dos más la mitad de su propio dado de Pelear). En el **Capítulo tres: Reglamento** se detallan las reglas de combate así como las distintas maniobras que tu luchador puede emplear.

Persuadir (Espíritu)

La habilidad de Persuadir se emplea para convencer a otros de que hagan lo que tú quieres que hagan. Los personajes no jugadores comienzan el juego en una de estas cinco actitudes: Hostil, Poco Cooperativo, Indiferente, Amistoso o Solícito. Una tirada de Persuadir mejorará la actitud del extra en un paso, o dos si se obtuvo un aumento. El fallo, por otro lado, empeora su actitud hacia el personaje en un paso, o dos si se obtuvo un uno natural en el dado de habilidad (independientemente del resultado del dado salvaje). La mayoría de extras no cambiarán su actitud hacia el personaje más de uno o dos niveles durante un único encuentro, pero esto depende por completo del Director de Juego y las circunstancias que lo rodeen.

► **Carisma:** El Carisma del personaje siempre modifica el resultado de sus tiradas de Persuadir.

► **Personajes jugadores:** Esta habilidad no se debería usar nunca sobre otros personajes jugadores. Sus jugadores son quienes en todo momento deberían decidir su actitud.

► **Tabla de reacción:** Cuando el Director de Juego no ha determinado de antemano la actitud inicial de un extra, puede hacer una tirada en la tabla siguiente para determinarla.

Tabla de Reacción

2d6	Reacción inicial
2	**Hostil:** El blanco hará todo lo posible para interponerse en el camino del héroe. No lo ayudará sin obtener una exagerada recompensa o pago de algún tipo.
3-4	**Poco cooperativo:** No estará dispuesto a ayudar sin obtener algún tipo de beneficio importante haciéndolo.
5-9	**Indiferente:** El blanco no tiene una idea preconcebida hacia el héroe y lo ayudará, por una recompensa menor si la tarea no es problemática. Cuando la tarea es problemática será necesario ofrecerle algún tipo de recompensa sustancial por su ayuda.
10-11	**Amistoso:** Se desviará de su camino para ayudar al héroe. Es probable que realice cualquier tarea sencilla de forma gratuita (o por muy poco) y estará dispuesto a realizar tareas problemáticas por un pago justo u otro favor equivalente.
12	**Solícito:** El blanco ansía ayudar al héroe. Probablemente lo haga sin esperar ningún pago, o por muy poco, dependiendo de la naturaleza de la ayuda deseada.

Pilotar (Agilidad)

Esta habilidad le permite al personaje pilotar aeroplanos, helicópteros, mochilas impulsadas por cohetes y cualquier otro vehículo o ingenio volador utilizado en la ambientación y apropiado según su trasfondo.

Provocar (Astucia)

La habilidad de Provocar se emplea como ataque, usando las reglas de **Pruebas de voluntad**, contra el orgullo del personaje, mortificándolo, mediante bromas crueles o llamando la atención despectivamente sobre su forma de hacer las cosas. Consulta las reglas exactas en la página 104.

Rastrear (Astucia)

Otorga al personaje la capacidad de seguir las huellas dejadas por uno o más individuos en todo tipo de terrenos. Generalmente con una tirada es suficiente para seguir el rastro durante un kilómetro y medio, pero el Director de Juego puede ajustar esta escala cuando se trata de seguir un rastro por distancias muy cortas o en otro tipo de situaciones especiales.

Modificadores a Rastrear

Mod.	Situación
+2	Se rastrea un grupo de más de cinco individuos
+4	Nieve reciente
+2	Barro
+1	El área está llena de polvo
-4	Está lloviendo
-2	Se rastrea en malas condiciones de iluminación
-2	El rastro tiene más de un día de antigüedad
-2	El blanco intenta ocultar las huellas de su paso

Reparar (Astucia)

Permite arreglar cacharros, vehículos, armas y todo tipo de máquinas. Los personajes sufren una penalización de -2 a sus tiradas cuando no disponen de acceso a las herramientas necesarias. Un aumento en una tirada de Reparar generalmente reduce el tiempo necesario para completar la tarea a la mitad.

Nota de diseño: Redaños

¿Dónde está la habilidad de Redaños? La hemos quitado. Es importante en algunas ambientaciones (donde la encontrarás como regla de ambientación) pero no tiene mucho sentido en otras. Que un indómito bárbaro se viera obligado a usarla en ciertas ambientaciones no nos parecía coherente.

De acuerdo a las reglas básicas, en la mayoría de ambientaciones (especialmente las de fantasía y ciencia ficción) los personajes utilizarán su atributo de Espíritu para resistirse a los efectos del miedo. Cuando aparezca un personaje, en una ambientación previamente publicada, con la habilidad de Redaños, simplemente ignórala. Si empleas alguna aventura publicada con anterioridad a este manual que pida una tirada de Redaños, haz en su lugar una tirada de Espíritu.

En algunas ambientaciones (sobre todo las de carácter terrorífico, como Deadlands*) la habilidad de Redaños es una regla de ambientación, que refleja la naturaleza en particular de ese mundo de juego y sigue funcionando como en ediciones anteriores.*

Sanar (Astucia)

Sanar es el arte de cerrar las heridas y tratar las lesiones ya existentes. En general, el éxito, y cada aumento posterior en una tirada de Sanar, elimina una herida que el personaje esté sufriendo. El potencial médico no solo debe aplicar su propia penalización de heridas, según las reglas normales, sino que aplica como penalización a esta tirada la de su paciente.

Consulta las reglas de **Curación** que aparecen en la página 106 para más información.

Sigilo (Agilidad)

Esta habilidad permite tanto esconderse como moverse en silencio, así como escamotear objetos y vaciar bolsillos ajenos.

En muchas partidas será crucial saber con exactitud si han descubierto o no al héroe en la tarea. Cuando el personaje intente deslizarse oculto entre los oponentes e infiltrarse tras las líneas enemigas, empieza por decidir si los guardias que los héroes intentan evitar están *activos* o *inactivos*.

Los *guardias inactivos* no ponen una atención especial al entorno que les rodea. El grupo necesitará obtener solamente un éxito normal en sus tiradas de Sigilo para evitar que les detecten. Fallar una tirada de Sigilo en presencia de guardias inactivos los transforma en activos.

Los *guardias activos* hacen tiradas de Notar opuestas contra el resultado de las tiradas de Sigilo de los personajes que intentan evitarlos. Fallar una tirada de Sigilo frente a un guardia activo indica que el personaje ha sido detectado.

► **El último paso:** Deslizarse sin ser descubierto a menos de 6 pasos de un oponente (generalmente lo suficientemente cerca como para hacer un ataque cuerpo a cuerpo) requiere siempre una tirada opuesta de Sigilo contra la habilidad de Notar del guardia, sin importar si este está activo o inactivo.

► **Velocidad de movimiento:** Fuera de combate, una tirada de Sigilo es suficiente para cubrir cinco veces el valor de Paso del personaje. En combate, una tirada de Sigilo cubre solo el movimiento de una única ronda de combate.

► **Sigilo para grupos:** Si no estás en una situación de combate, haz una única tirada de Sigilo por cada grupo de personajes (consulta **Tiradas de grupo** en la página 82). Usa el valor de Paso más bajo entre los personajes presentes para determinar cuánta distancia avanzan. Los posibles testigos hacen también una única tirada de Notar de grupo para detectar a los héroes. Una vez se inicie un combate, las tiradas de Sigilo y Notar se hacen de forma individual.

Modificadores a Sigilo

Mod.	Situación
+2	El personaje se arrastra por el suelo
-2	El personaje corre
+1	Penumbra
+2	Oscuridad parcial
+4	Oscuridad total
+1	Cobertura ligera
+2	Cobertura media
+4	Cobertura densa

Supervivencia (Astucia)

Supervivencia le permite al personaje encontrar comida, agua o resguardo en entornos hostiles. El personaje solo puede hacer una única tirada de Supervivencia al día. Una tirada exitosa indica que encuentra suficientes alimentos y agua para una persona; un aumento indica que se encontraron suministros suficientes para cinco adultos. Los caballos y otras bestias grandes cuentan como dos adultos. Los niños, camellos u otros animales con una necesidad limitada cuentan como medio. Quienes se beneficien de esta tirada no tendrán que hacer tiradas de fatiga durante ese día por falta de agua, alimentos o cobijo.

Trepar (Fuerza)

En ocasiones, los personajes se verán en la necesidad de escalar en condiciones que

Modificadores a Trepar

Mod.	Situación
+2	Equipo de escalada antiguo o medieval
+4	Equipo de escalada contemporáneo
-2	Pocos agarres
-2	Superficie húmeda o deslizante

no son las ideales. Por ejemplo, trepar por un acantilado mientras arqueros situados en la cima les disparan o mientras huyen de una criatura terrorífica que les persigue a ras del suelo.

No hace falta realizar ninguna tirada para subir por escaleras, cuerdas o árboles que tengan un ramaje adecuado, a no ser que el DJ considere que hay una buena razón para ello (como que les persigan, estén heridos, etc.). En las situaciones más estresantes, el personaje deberá hacer una tirada de Trepar y comprobar los resultados indicados a continuación. Recuerda que las medidas indicadas están en pasos y que cada paso representa dos metros en el mundo real.

► **Resultados en Trepar:**

- **Fallo:** El personaje no hace progresos. Si el resultado total de la tirada fue de uno o menos, caerá al siguiente nivel de altura (consulta éxito), sea cual sea. Consulta también **Caídas** en la página 126. Cuando el héroe se había asegurado con cuerdas u otro mecanismo, caerá la mitad de la longitud de la cordada y sufrirá un nivel de fatiga en vez de daño por caída.
- **Éxito:** El héroe asciende una cantidad de pasos en vertical sobre el tablero de juego igual a la mitad de su Fuerza. Así, un personaje con Fuerza d6, podrá trepar 3 pasos en una única ronda de combate si tiene éxito en su tirada de Trepar.
- **Aumento:** Como en el resultado de éxito, pero el personaje mueve 2 pasos adicionales.

► **Daño por caídas:** Consulta la página 126.

► **Escaladas largas:** Divide toda ascensión larga en tres secciones más o menos iguales. El fallo en una tirada de Trepar tras haber superado la primera sección indica que el personaje cae dicha distancia si no utiliza medidas de seguridad.

► **Cuerdas:** Quien se asegura con una cuerda solo suele sufrir un nivel de fatiga por **Golpes y cardenales** (página 129) en caso de fallo. Por supuesto, el Director de Juego puede decidir que la cuerda puede romperse por la repentina tensión. En la realidad es raro, pero puede ser muy dramático: Tira 1d6. Con un 1, la cuerda se rompe y el personaje cae todo lo que mida la última sección escalada.

Desventajas

Las desventajas son los defectos y limitaciones físicas del personaje que, ocasionalmente, le hacen la vida un poco más difícil de lo normal. Algunas desventajas son más o menos subjetivas (como Exceso de Confianza). Están para ayudarte a interpretar al personaje e incluso te pueden proporcionar algunos benis adicionales por hacerlo correctamente.

Un personaje puede seleccionar hasta una desventaja mayor y dos menores. Eres libre de seleccionar más si crees que son apropiadas para la idea que tienes del personaje, pero no recibes puntos adicionales por ello.

Analfabeto (menor)

Tu personaje no sabe leer. Probablemente sea capaz de firmar e interpretar una señal de tráfico, pero no pasa de ahí. Tampoco sabe demasiado de matemáticas. Es capaz de hacer sumas simples, como dos más dos igual a cuatro, pero la multiplicación ya es demasiado. Los analfabetos no saben leer o escribir en ningún idioma, sin importar cuántos de ellos sean capaces de hablar.

Anciano (mayor)

Tu aventurero está entrado en años, pero aún no ha llegado la hora de que ingrese en el asilo. Reduce su Paso en uno, así como su dado de Vigor y Fuerza en un nivel de dado, hasta un mínimo de d4. No es posible mejorar estos atributos con avances durante el juego. El lado bueno es que tiene la sabiduría de los años, de tal modo que recibe 5 puntos de habilidad extras, que solo puede emplear en habilidades dependientes de Astucia.

Anémico (menor)

Un personaje con anemia es especialmente susceptible a las enfermedades, catarros, efectos medioambientales y fatiga. Aplica -2 a todas sus tiradas de fatiga, así como de otras tiradas que deba realizar para resistir un veneno o enfermedad.

Arrogante (mayor)

Tu héroe no es que se crea bueno… es que está completamente seguro de ser el mejor. En cualquier cosa en que destaque –esgrima, *kung fu* o atletismo– hay pocos que estén a su altura y lo hace notar siempre que tiene la oportunidad.

Para tu héroe no es suficiente con ganar. Debe dominar por completo a su oponente. En cualquier situación donde haya al menos una sombra de duda sobre quien es mejor, debe humillar al adversario y demostrar que puede salir vencedor siempre que lo desee. Es el tipo de hombre que desarma a su oponente en un duelo solo para recoger el arma después y devolvérsela con una sonrisa de superioridad. Los héroes arrogantes siempre van a por el "jefe", atacando solo a sus sicarios si se interponen en su camino.

Avaricioso (mayor o menor)

Tu rácano héroe mide su valía en tesoros. Cuando se trata de una desventaja menor, discute amargamente por cualquier botín que se adquiera durante la partida. Si se trata de una desventaja mayor, luchará siempre que considere injusto un reparto, llegando incluso a matar por conseguir "la parte que se merece".

Bocazas (menor)

Como dice el viejo adagio, en boca cerrada no entran moscas. Pero tu personaje no se ha enterado del consejo y tiene un problema serio para guardar secretos. Revelará planes y contará cosas que solo deberían compartirse entre amigos, seguramente en el peor momento posible.

Buscado (mayor o menor)

Tu héroe ha cometido algún crimen en el pasado y, si las autoridades lo encuentran, le arrestarán. Asumimos que la ambientación posee leyes y agentes de la autoridad encargados de que se respeten. El nivel de la desventaja depende de lo grave que fuera el crimen. Un héroe con numerosas multas de

Nota de diseño: Desventajas

Algunas desventajas imponen penalizaciones a las tiradas mientras que otras solo influyen si el jugador las interpreta. Es un efecto intencionado y no debería preocuparte. El diseño del juego asume que todos los personajes han adquirido el máximo posible de desventajas para adquirir atributos, ventajas, habilidades o una combinación de todo ello.

Es verdad que una desventaja como Bocazas no molestará si el personaje no la interpreta ocasionalmente, dejando caer cosas que no debe en momentos inapropiados. Pero tampoco es algo que al DJ deba preocuparle mucho. Por ejemplo, en una campaña de fantasía los jugadores no suelen interpretar cada minuto que se pasen en la taberna. Pero es fácil asumir que, cuando estén allí –independientemente de si se representa o no durante el tiempo de juego–, a un personaje con la desventaja de Bocazas se le escaparán sus planes para saquear la antigua tumba que descansa sobre la colina cercana. Quizás los jugadores descubran que otro grupo de aventureros ya pasó por allí antes que ellos… o peor, que les estén esperando a la salida para hacerse con lo que hayan conseguido.

En conclusión, las desventajas están más para ayudar al jugador a pensar en lo que haría su personaje que para infligir penalizaciones. Ser Leal probablemente nunca sea un verdadero problema, pues ya se supone que casi todos los personajes son leales al resto de miembros de su grupo de aventureros. Pero tenerlo apuntado en la hoja de personaje le recuerda al jugador que es "un buen tipo", al menos en lo que respecta a sus amigos, e indirectamente le ayuda a interpretar a su personaje y tomar decisiones dentro del juego, en un contexto que sería muy diferente a si tuviese Canalla en vez de Leal.

aparcamiento sin pagar (en una partida donde deba conducir con frecuencia) tiene una desventaja menor, así como otro que ha cometido crímenes serios en un lugar alejado de donde se juega la campaña. Ser buscado por asesinato suele ser una desventaja mayor en casi todas las ambientaciones.

Canalla (menor)

Este tipo tiene mal temperamento y es un sinvergüenza. No le gusta a nadie y rara vez se molesta en hacer algo bueno por los demás. Siempre exige una recompensa por sus acciones y, aún así, va de perdonavidas. Tu personaje tiene una penalización de -2 a su Carisma.

Cauto (menor)

Ciertas personas creen que nunca tienen suficiente información sobre algo. Tu personaje ejemplifica el exceso de cautela. Nunca tomará una decisión apresurada y le gusta tener bien atados todos los cabos antes de comenzar ninguna actividad.

Ciego (mayor)

Un individuo que ha perdido completamente la visión. Sufre una penalización de -6 a todas las tareas físicas que dependan de la vista (que son prácticamente todas) así como de -2 a las tareas sociales, pues no puede "leer" la expresión corporal o cara de su interlocutor.

Un personaje con esta desventaja recibe una ventaja adicional totalmente gratuita para compensar una desventaja tan seria.

Cobarde (mayor)

No todo el mundo tiene sangre fría. Tu héroe lloriquea ante la visión de la sangre o vísceras y se aterroriza ante la idea de sufrir algún daño. Aplica un -2 a todas sus tiradas de Espíritu contra efectos de miedo.

Código de Honor (mayor)

El honor es muy importante para tu personaje. Mantendrá su palabra, no abusará de sus prisioneros (ni los ejecutará sin más) y, en líneas generales, intenta actuar siempre de acuerdo a la noción particular de comportamiento honorable, el propio de un caballero o dama, que haya en esa ambientación.

Cojo (mayor)

En el pasado una herida casi acaba con tu héroe. Su Paso básico se ve reducido en dos y tira solo d4 cuando corre. El Paso del

personaje no puede verse reducido nunca por debajo de uno.

Corto de Vista (mayor o menor)

Tus ojos no son lo que solían ser. Cuando empleas gafas correctoras, no hay ninguna penalización y se considera que la desventaja es menor. Si alguna vez pierdes tus gafas (generalmente ocurrirá en un 50% de los casos en los que recibes una herida, reducido a cero si las llevas con un cordel o similar), sufres una penalización de -2 a todas las tiradas para atacar o detectar visualmente a algo que esté a más de 5 pasos de distancia.

En una ambientación de baja tecnología donde el héroe no pueda emplear gafas, esta desventaja es de carácter mayor.

Curioso (mayor)

Dicen que la curiosidad mató al gato y también puede ser la culpa de que maten a tu héroe. Los personajes curiosos se ven atraídos con facilidad hacia todo tipo de aventuras. Tienen que comprobar en persona cada ruido extraño que escuchen y siempre querrán saber qué es lo que se oculta tras todo posible misterio.

Delirio (mayor o menor)

Tu héroe cree en algo que todos los demás consideran extraño. Los delirios menores son creencias inofensivas o que el personaje se guarda para sí mismo (el gobierno pone sedantes en los refrescos, los perros hablan, somos todos personajes ficticios de un extraño juego, etc.).

Cuando el delirio es una desventaja mayor, expresa su punto de vista con mucha frecuencia y puede causarle algún tipo de peligro (el gobierno está dirigido por alienígenas, los hospitales existen para rematar a la gente, soy alérgico a las armaduras, los zombis son mis amigos, etc.).

Deseo Mortal (menor)

Tu personaje no es un suicida, sino que desea morir después de haber completado cierta tarea muy importante para él, que hace insignificante todo lo demás. Quizás quiera vengar el asesinato de su familia o se esté muriendo de algún tipo de enfermedad y desee desaparecer en un estallido de gloria. No desperdiciará su vida sin razón, pero cuando se presente una posibilidad de lograr su meta, hará todo lo que pueda por alcanzarla, tomando riesgos que normalmente no aceptaría.

Esta desventaja es de carácter menor, a no ser que la meta que se proponga sea algo muy fácil de lograr (algo que será muy raro).

Despistado (menor)

Tu héroe no es tan consciente del mundo que le rodea como los demás. Tiene una penalización de -2 a todas sus tiradas de Conocimientos Generales.

Duro de Oído (mayor o menor)

Los personajes con esta desventaja han perdido parte o la totalidad de sus capacidades auditivas. Como desventaja menor aplicas -2 a todas tus tiradas de Notar relacionadas con el sentido del oído, incluyendo el despertarte a causa de un sonido fuerte. Cuando la desventaja es mayor, el personaje es sordo. En este caso fallará automáticamente todas las tiradas de Notar que dependan del oído u otras tareas donde escuchar sea importante.

Enemigo (mayor o menor)

Alguien ahí fuera odia a tu personaje y lo quiere muerto. El valor de la desventaja depende de lo poderoso que sea el rival y su frecuencia de aparición. Un enemigo menor podría ser un pistolero solitario ávido de venganza. Un enemigo mayor será un pistolero sobrenatural que quiere tu cabeza.

Si el adversario es derrotado algún día, el DJ debería, gradualmente, introducir un reemplazo similar. Otra opción es que el héroe sacrifique un avance para descambiar la desventaja.

Escéptico (menor)

Hay gente que no cree en lo sobrenatural, ni siquiera cuando un monstruo está a punto de morderle el culo. Los personajes con esta desventaja son negacionistas que intentarán racionalizar todo lo que pueden cualquier suceso sobrenatural que observen. Incluso cuando el personaje escéptico comprende que lo sobrenatural existe, seguirá intentando racionalizar cualquier suceso extraño, formulando hipótesis, siguiendo tesis falsas o ignorando pistas correctas.

Un personaje con esta desventaja sufre una penalización de -2 a sus tiradas contra miedo cuando deba hacer frente a un horror innegablemente sobrenatural.

Exceso de Confianza (mayor)

No hay nada que tu héroe no pueda derrotar... o al menos eso es lo que él cree. Piensa que no hay nada que no pueda conseguir y nunca se amilana ante un reto. No es un suicida, pero ciertamente no siempre obedece al sentido común.

Feo (menor)

Desafortunadamente, a lo largo de su vida, este personaje ha sufrido algún tipo de accidente que ha desfigurado su rostro. Su Carisma se reduce en dos puntos y generalmente todos los miembros del sexo opuesto le rechazarán.

Fobia (mayor o menor)

Las fobias son miedos sobrecogedores e irracionales que acompañan al héroe a lo largo de su vida. Siempre que el personaje se encuentra en presencia de su fobia se aplica un -2 a todas sus tiradas de rasgo, cuando la desventaja es menor, o -4 si el miedo que despierta procede de una fobia mayor.

Las fobias no deberían ser demasiado obvias; todo el mundo debería tener miedo a los vampiros, por ejemplo, pues eso no es una fobia, es sentido común. En vez de eso, la fobia generalmente se centra en algún elemento aleatorio al que la mente se aferró durante una situación de terror extremo. Recuerda, las fobias son miedos *irracionales*.

Forastero (menor)

En una sociedad formada por un grupo étnico o especie concreta, tu personaje no es uno de ellos. Un indio en un pueblo del Lejano Oeste o un semiorco en una villa habitada por elfos, enanos y humanos son buenos ejemplos. Es muy probable que los lugareños aumenten el precio de sus servicios a un forastero, ignoren sus peticiones de ayuda y, en general, lo traten como perteneciente a una clase inferior a la del resto de la sociedad.

Además de todos los efectos de interpretación que hemos descrito, cuando tu personaje no trata con su propia gente ve como su Carisma desciende en dos puntos.

Hábito (mayor o menor)

Tu héroe tiene una costumbre molesta de algún tipo. Quizás se hurgue constantemente en la nariz, diga "o eso" al final de cada frase o masque chicle como si se fuera a acabar el mundo.

Un hábito menor irrita quienes le rodean, pero no es en sí peligroso. Como desventaja menor el héroe sufre una penalización de -1 a su Carisma.

Un hábito mayor es una adicción mental o física de algún tipo, debilitante y potencialmente mortal. Esto incluye el consumo de drogas, alcoholismo o incluso la adicción a la realidad virtual en una ambientación de alta tecnología. El personaje que no tome su dosis debe hacer una tirada de fatiga cada 24 horas que pasen desde la última (consulta la página 125). La primera tirada fallida deja al personaje Fatigado, la segunda Exhausto. El tercer fallo hunde al personaje en un coma como el causado por el uso de drogas duras o un ataque de temblores serios en otro tipo de adicciones, como el alcohol. El tratamiento médico puede aliviar estos síntomas. En caso contrario, la víctima deberá soportar estas penalizaciones du-

rante 1d6 días. Tras eso el jugador podrá sacrificar un avance para descambiar esta desventaja. Si no lo hace, tarde o temprano acabará recayendo en su adicción.

Heroico (mayor)

Eres un alma noble que nunca rechaza a nadie que te necesite. Puede que protestes y reniegues por ello, pero siempre acudirás al rescate de quienes creas que no pueden protegerse ellos solos. Eres el primero en entrar a la carrera en un edificio en llamas, aceptas cazar los monstruos que asolan un lugar de forma gratuita o por un pago nimio y, generalmente, toda historia trágica activa tu faceta solidaria.

Joven (mayor)

A causa de todo tipo de desafortunadas circunstancias, a veces los niños se ven implicados en peligrosas aventuras. Sopesa cuidadosamente tu elección antes de seleccionar esta desventaja, pues tiene un impacto significativo sobre el personaje.

Los héroes con esta desventaja son niños, de entre ocho y doce años si son humanos (ajusta estos valores para otras razas). Solo tienen 3 puntos para adquirir sus atributos y 10 puntos para comprar habilidades. Eso sí, los jóvenes parecen tener mucha más suerte de lo que sería normal. Obtienen un beni adicional al comienzo de cada sesión de juego, además de cualquier otro beni adicional por ventajas como Afortunado.

Cuando el personaje sobreviva lo suficiente para madurar, no hace falta que haga nada con la desventaja, pues ya ha pagado el precio de la misma comenzando con menos puntos que los demás. Eso sí, deja de ganar el beni extra cuando alcance los dieciocho años (o la edad adulta en tu ambientación en particular).

Juramento (mayor o menor)

El personaje ha realizado un voto o promesa de algún tipo. Si esa promesa es una desventaja mayor o menor dependerá del mismo juramento. A veces se trata de una promesa de lealtad a ciertas causas u órdenes particulares, un juramento hipocrático o limpiar el mundo de todo mal. El peligro al que se exponga el personaje en el cumplimiento del juramento y la ocurrencia que tendrá durante la partida determinan el nivel de la desventaja. Solo se considerará una desventaja si influye en el transcurso de la partida al menos ocasionalmente y supone algún tipo de malestar o peligro para el personaje.

Leal (menor)

Es posible que tu personaje no sea un héroe, pero sí entregará su vida por las de sus amigos. El personaje jamás dejará abandonado a uno de los suyos si hay alguna forma de evitarlo.

Mala Suerte (mayor)

Tu personaje parece tener menos suerte que los demás. Comienza cada sesión de juego con un beni menos de lo normal. No es posible seleccionar a la vez esta desventaja y la ventaja Afortunado.

Manazas (menor)

Hay gente a la que simplemente no se le bien da el instrumental moderno. Los personajes con esta desventaja sufren una penalización de -2 a Reparar. Además de eso, cuando el personaje emplea un instrumento mecánico o electrónico de cualquier tipo, un uno natural en su dado de habilidad (independientemente de lo que obtenga en el dado salvaje) significará que ese objeto se estropea. Arreglar este daño generalmente requiere una tirada de Reparar a -2 y 1d6 horas de tiempo.

Manco (mayor)

Ya sea de nacimiento o como consecuencia de una batalla, tu héroe ha perdido uno de sus dos brazos. Afortunadamente el que le queda ahora es el "bueno". Resuelves las tareas que exijan dos manos, como Trepar, con una penalización de -4.

Manía (menor)

Tu héroe tiene alguna costumbre menor, generalmente de tipo cómico, que ocasionalmente le causa problemas. Una espadachína que siempre intenta marcar primero sus iniciales en sus oponentes antes de atacarlos, un enano que no deja de dar la lata sobre los éxitos de su cultura o el actor pijo que no come, bebe o se mezcla con las clases inferiores son todos ejemplos de esta desventaja.

Obeso (menor)

La gente especialmente voluminosa suele correr mayor peligro físico en las situaciones comprometidas. Quienes llevan bien su peso tienen la ventaja de Fornido. Los que no se manejan tan bien, tienen la desventaja de Obeso. Un personaje no puede ser a la vez Fornido y Obeso.

Un héroe obeso añade +1 a su Dureza, pero reduce su Paso en uno y su dado de correr queda en d4. Los personajes obesos también tienen problemas para adquirir armaduras o ropas que les valgan, colarse por lugares estrechos o incluso viajar en espacios confinados, como un avión comercial o un utilitario.

Pacifista (mayor o menor)

Tu héroe desprecia toda la violencia. Como desventaja menor significa que el personaje solo luchará cuando no tenga otra opción y nunca permitirá la ejecución de prisioneros u otras víctimas indefensas.

Quienes tienen la desventaja mayor no lucharán bajo ninguna circunstancia. Pueden defenderse, pero no harán nada que pueda dañar permanentemente a otra forma de vida inteligente. Se debe hacer notar que las criaturas innegablemente malignas, como los muertos vivientes, demonios y otros seres similares no cuentan. Un pacifista con la desventaja mayor también empleará métodos no letales cuando combata, como sus puños. Aun así, solo recurrirá a la violencia cuando la amenaza sea imposible de ignorar.

Pequeño (mayor)
Tu personaje es muy esmirriado, bajo o ambas cosas a la vez respecto a la media de su raza. Debido a ello, resta uno de su Dureza.

Pobreza (menor)
Comienzas con la mitad del dinero inicial que indique la ambientación y, de algún modo, te cuesta conseguir fondos una vez comienza el juego. En general, cada semana que pasa reduces tu total de fondos a la mitad.

Sanguinario (mayor)
Tu héroe jamás toma prisioneros a no ser que esté bajo la supervisión directa de un superior. Esto puede causarle graves problemas en una campaña militar salvo que sus superiores toleren ese tipo de conductas. Tu asesino sufre una penalización de -4 a su Carisma, pero solo con quienes conozcan sus crueles acciones.

Tozudo (menor)
Un individuo tan cabezota como tu héroe siempre quiere tener la razón y nunca admite que se equivoca. Incluso si es obvio que ha cometido un error, intentará justificarlo con medias verdades y justificaciones.

Tuerto (mayor)
Por alguna desafortunada causa, tu héroe ha perdido un ojo. Si no lleva un parche o un ojo postizo (su precio ronda los 400 € actuales) sufrirá una penalización de -1 a su Carisma por la grotesca herida que muestra. Sufre una penalización de -2 a todas las tiradas de rasgo que requieran percepción en profundidad, como Disparar o Lanzar, saltar al otro lado de una brecha o de tejado en tejado, etc.

Tullido (mayor)
Si posees una pierna artificial, esta desventaja funciona exactamente igual que Cojo, reduciendo tu Paso en 2 y el dado de carrera a d4. Sin ella, tu Paso queda en 2 y no puede realizar acciones de correr. También sufre una penalización de -2 a todos los rasgos que requieren movilidad, como Trepar o Pelear. Finalmente, un personaje tullido también sufre una penalización de -2 a su habilidad de Nadar (y su Paso nadando).

Vengativo (menor o mayor)
Cuando tu personaje siente que se ha cometido alguna injusticia sobre él, intenta arreglarlo. Como desventaja menor se limitará a actuar dentro de la legalidad. El tipo e inmediatez de su venganza dependerá del personaje, por supuesto. Algunos conspirarán y prepararán su venganza durante meses. Otros exigirán resultados más inmediatos. Cuando se selecciona como desventaja mayor, el personaje será capaz de matar para resarcirse de lo que considera una injusticia sobre él.

Ventajas

A continuación ofrecemos una lista de ventajas útiles en casi cualquier entorno de juego. En cada uno de los libros de ambientación de *Savage Worlds* encontrarás más ventajas adicionales. Para facilitar la creación de los personajes, agruparemos las ventajas por categorías. A no ser que una ventaja diga lo contrario, solo se puede adquirir una vez.

► **Requisitos:** Tras el nombre de cada ventaja se indica los valores mínimos que el héroe debe tener para poder adquirir dicha ventaja. Por ejemplo, un personaje de rango Novato no puede adquirir una ventaja de rango Legendario. Los personajes pueden comprar ventajas cuyos requisito de rango sea inferior al que ya ha alcanzado.

► **Ventajas mejoradas:** Algunas de las ventajas tienen efectos mejorados que se adquieren en "niveles", por ejemplo, Atractivo y Muy Atractivo, o Rico y Asquerosamente Rico. Para adquirir una versión mejorada de una ventaja se debe poseer primero todas las versiones anteriores de la misma. Por ejemplo, para poder adquirir Asquerosamente Rico, debes tener ya la ventaja de Rico.

Ventajas de combate

Estas ventajas ayudan a tu héroe a causar increíbles cantidades de daño –o sobrevivir al mismo– en las sangrientas batallas que tienen lugar en los mundos salvajes que habita.

¡Rock'n'Roll!

Requisitos: *Experimentado, Disparar d8+*

Algunos de los tiradores más veteranos aprenden a compensar el retroceso de las armas automáticas. Si el personaje con esta ventaja no se mueve, puede ignorar las penalizaciones por retroceso derivadas de disparar un arma en modo automático.

Ardor

Requisitos: *Novato, Espíritu d8+*

Cuando este héroe se consagra de corazón a una gesta, tiende a tener éxito cuando de verdad importa. Cuando gastas un beni en una tirada de rasgo para repetirla (incluyendo tiradas de absorción) añades +2 al valor final obtenido en los dados.

Arma Distintiva

Requisitos: *Novato, Pelear o Disparar d10+*

El héroe conoce una única arma (*Excalibur, la vieja Betsy, Dardo*) como la palma de su mano. Cuando la emplea, añade +1 al resultado final de sus tiradas de Disparar, Pelear o Lanzar. Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero debe aplicarse a un arma distinta cada vez. Cuando el héroe pierde su arma distintiva puede reemplazarla por otra, pero no comenzará a ganar los beneficios de esta ventaja hasta que hayan pasado dos semanas en tiempo de juego adaptándose a ella.

Arma Distintiva Mejorada

Requisitos: *Veterano, Arma distintiva*

Como la ventaja inferior, pero la bonificación que proporciona el arma es de +2.

Artista Marcial

Requisitos: *Novato, Pelear d6+*

El personaje es un experto en el combate sin armas. Jamás se le considera desarmado en combate, de tal modo que no se aplica nunca la regla de **Defensor desarmado** (página 100). Además, cuando tiene éxito en sus ataques desarmados, añade +1d4 a su Fuerza para calcular el daño (como si estuviese usando un arma pequeña).

Artista Marcial Mejorado

Requisitos: *Veterano, Artista Marcial, Pelear d10+*

Como Artista Marcial, pero añade +1d6 a su daño desarmado.

Ataque Repentino

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+*

Una vez por ronda, el héroe (si no está aturdido) puede realizar un ataque gratuito de Pelear contra un único oponente que se mueva adyacente a él. Este ataque interrumpe automáticamente las acciones del oponente en cuestión y no cuenta como acción si estaba en espera o aún no ha actuado durante esta ronda.

Ataque Repentino Mejorado

Requisitos: *Heroico, Ataque Repentino*

Como el anterior, pero el héroe puede realizar un ataque gratuito contra cada oponente que se mueva junto a él.

Barrido

Requisitos: *Novato, Fuerza d8+, Pelear d8+*

Barrido le permite al personaje hacer un único ataque de Pelear contra todas las criaturas que estén adyacentes a él en ese momento, con una penalización de -2 (afecta tanto a aliados como oponentes, así que cuidado cuando lo usas). El daño se resuelve por separado contra cada blanco al que haya golpeado con éxito. El ataque se resuelve inmediatamente contra todos los objetivos y solo afecta a quienes estuviesen adyacentes en ese instante.

El personaje no puede combinar este ataque de barrido con el uso de la ventaja Frenesí en la misma ronda, ni hacer más de un barrido por ronda, o combinarlo con una segunda arma en su mano torpe. Básicamente, el personaje solo puede hacer un barrido por ronda, a no ser que de algún modo sea capaz de realizar dos turnos completos a la vez (por ejemplo, bajo los efectos de un poder o hechizo que lo permita).

Barrido Mejorado

Requisitos: *Veterano, Barrido*

Como en Barrido, pero el héroe ignora la penalización de -2.

Bloqueo

Requisitos: *Experimentado, Pelear d8+*

Los luchadores que combaten con frecuencia cuerpo a cuerpo aprenden a defenderse mucho mejor en las mismas condiciones que los demás. No solo saben cómo atacar, sino también cómo bloquear los ataques de sus oponentes con mayor facilidad. Un personaje con esta ventaja añade +1 a su valor de Parada.

Bloqueo Mejorado

Requisitos: *Veterano, Bloqueo*

Como en Bloqueo, pero el héroe gana +2 a su valor de Parada.

Con un Par

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+*

Un personaje con esta ventaja no es ambidextro, simplemente ha aprendido a combatir usando dos armas (o sus dos manos) a la vez. Cuando ataca con un arma en cada mano genera cada ataque por separado, pero ignora la penalización de múltiples acciones por hacerlo (consulta la página 88).

Contraataque

Requisitos: *Experimentado, Pelear d8+*

Los guerreros con esta ventaja han aprendido a aprovecharse inmediatamente de los errores de su oponente. Una vez por ronda (si no está aturdido), el personaje puede realizar un ataque gratuito de Pelear contra un oponente adyacente que fallase un ataque cuerpo a cuerpo contra él. Este ataque se realiza con una penalización de -2 y debe ser un ataque normal (no se puede emplear para desarmar, hacer un ataque salvaje o realizar otras maniobras), ni combinarlo con Frenesí o Barrido. Puede combinarse con la maniobra de defensa, pero no de defensa total.

Contraataque Mejorado

Requisitos: *Veterano, Contraataque*

Como Contraataque, pero el héroe ignora la penalización de -2.

Desenfundado Rápido

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+*

Esta ventaja le permite al héroe desenfundar un arma como acción gratuita (y, por tanto, ignorar así la penalización habitual de -2 por acciones múltiples si también dispara en la misma ronda de combate). Cuando el personaje debe hacer una tirada de Agilidad para desenfundar el arma (consulta la página 87), añade +2 al resultado de la misma.

Difícil de Matar

Requisitos: *Comodín, Novato, Espíritu d8+*

Este aventurero tiene más vidas que un camión lleno de gatos. Cuando se le fuerza a hacer tiradas de Vigor debido a la incapacitación, puede ignorar en ellas su modificador por heridas. Este efecto solo se aplica a las tiradas de Vigor para evitar la incapacitación o muerte (consulta **Efectos del daño** en la página 91). En el resto de tiradas de rasgo sigue sufriendo su modificador por heridas con normalidad.

Aún Más Difícil de Matar

Requisitos: *Veterano, Difícil de Matar*

Tu personaje es aún peor que Rasputín. Si alguna vez "muere", tira un dado. Con un resultado impar, habrá muerto de verdad. Con un resultado par, quedará incapacitado y, de algún modo, sobrevive a la muerte. Es posible que lo capturen, le quiten todas sus pertenencias o le abandonen, dándole por muerto, pero sobrevivirá.

Esquiva

Requisitos: *Experimentado, Agilidad d8+*

Hay gente lista que sabe cómo evitar los peligros. Esta ventaja les enseña a aprovechar mejor la cobertura, el movimiento y la ocultación, dificultando así la labor de alcanzarlos. A no ser que sean víctimas de un ataque por sorpresa y les cojan con la guardia baja, cualquier oponente que realice un ataque a distancia contra ellos debe aplicar un -1 al resultado final de sus tiradas.

Además, cuando el personaje intenta evadir un efecto de área, puede añadir +1 al total de su tirada de Agilidad (si es que el efecto lo permite).

Esquiva Mejorada

Requisitos: *Veterano, Esquiva*

Como Esquiva, pero los atacantes aplican -2 a sus tiradas y el personaje gana +2 a evadir efectos de área cuando estos lo permiten.

Florentino

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+, Pelear d8+*

El personaje ha recibido entrenamiento en el estilo "Florentino", aprendido a manejar con maestría dos armas a la vez. Añade +1 al resultado de sus tiradas de Pelear cuando se enfrenta a un único oponente equipado con solo un arma y sin escudo. Además, cuando los oponentes ganan un modificador por ventaja de número contra él, este se reduce en un punto, pues el héroe emplea sus dos armas para levantar un muro de acero a su alrededor, desviando sus golpes.

Frenesí

Requisitos: *Experimentado, Pelear d10+*

Los guerreros frenéticos hacen ataques rápidos y furiosos, sacrificando la precisión en busca de velocidad. Esto les permite hacer un segundo ataque de Pelear en la ronda al coste de aplicar una penalización de -2 a todas sus tiradas de Pelear. El ataque adicional debe declararse a la vez que el normal, aunque el jugador puede dirigirlo hacia un segundo oponente que esté adyacente al él (un personaje Comodín tirará dos veces el dado de habilidad, pero solo una vez el dado salvaje al resolver la acción). La penalización de -2 se sustrae de todos los ataques. Un personaje equipado con dos armas, seguirá haciendo un único ataque adicional al activar esta ventaja.

Frenesí Mejorado

Requisitos: *Veterano, Frenesí*

Como Frenesí, pero el héroe ignora la penalización de -2.

Fuga

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+*

Normalmente, cuando un personaje abandona un combate cuerpo a cuerpo, su oponente puede realizar un ataque gratuito sobre él, una propuesta peligrosa cuanto menos. Sin embargo, tu héroe es especialmente bueno evitando este problema.

Haz una tirada de Agilidad. Si tienes éxito, uno de tus oponentes a tu elección no obtendrá el ataque gratuito contra ti por abandonar el combate (consulta la página 94).

Fuga Mejorada

Requisitos: *Novato, Fuga*

Como Fuga, pero si tienes éxito con un aumento en la tirada de Agilidad, ninguno de los oponentes enzarzados contigo cuerpo a cuerpo podrá atacarte por abandonarlo.

Improvisación

Requisitos: *Experimentado, Astucia d6+*

En numerosas ocasiones los héroes acaban luchando con objetos que no han sido diseñados como armas –a veces se trata hasta de mobiliario–. Un personaje con esta ventaja tiene un don para usar este tipo de armas improvisadas, de tal modo que no sufre la penalización habitual de -1 a sus tiradas de ataque y valor de Parada cuando las emplea. Consulta la página 94 para los detalles.

Instinto Asesino

Requisitos: *Heroico*

Este héroe odia perder. Cuando obtiene un empate en cualquier tipo de tirada opuesta, vence. Además, si su dado de habilidad en una tirada opuesta es un uno natural, puede repetirlo (pero debe quedarse el segundo resultado que obtenga, incluso si es otro uno natural).

Manos Firmes
Requisitos: *Novato, Agilidad d8+*

Tu héroe ignora el modificador por plataforma inestable cuando dispara desde la grupa de una montura o mientras se desplaza en un vehículo en movimiento. Además, cuando hace acciones de correr (consulta la página 87), la penalización de la acción es de -1 y no -2.

Matagigantes
Requisitos: *Veterano*

Dicen que cuanto más grandes son, más dura será su caída... y tú estás de acuerdo. Tu héroe ha aprendido a encontrar los puntos débiles de las criaturas más grandes que él.

Tu héroe causa +1d6 de daño adicional cuando ataca a criaturas que tengan tres o más puntos de tamaño superior que él mismo. Por ejemplo, para que un ogro (Tamaño +3) pueda emplear esta ventaja debe atacar a criaturas de Tamaño +6 o superior. Un humano con ella (que es de Tamaño +0) podría emplearla contra ese mismo ogro.

Matón
Requisitos: *Novato, Fuerza d8+*

Las numerosas peleas en las que se ha visto implicado le han enseñado a este matón como dar un buen puñetazo. Cuando emplea con éxito la habilidad de Pelear para hacer un ataque desarmado, añade +2 al daño que causa.

Gorila
Requisitos: *Experimentado, Matón*

Cuando el gorila obtiene un aumento en una tirada de Pelear por un ataque desarmado, causa d8 en vez de d6 de daño adicional.

Nervios de Acero
Requisitos: *Comodín, Novato, Vigor d8+*

Tu héroe ha aprendido a seguir luchando incluso cuando el dolor es insoportable. El personaje ignora el primer punto de penalización por heridas que sufra.

Nervios de Acero Mejorados
Requisitos: *Novato, Nervios de Acero*

Como Nervios de Acero, pero el héroe puede ignorar hasta dos puntos de penalización por heridas.

Puntería
Requisitos: *Experimentado*

El héroe destaca realizando disparos medidos y controlados. Si no se mueve durante su turno, puede disparar como si hubiese realizado la maniobra de apuntar como acción gratuita. No es posible combinar esta ventaja con ningún efecto que proporcione cadencia de fuego superior a uno.

Puntería funciona tanto con la habilidad Disparar como con Lanzar.

Reflejos de Combate
Requisitos: *Experimentado*

Tu aventurero se recupera con mayor rapidez de lo normal del trauma y la conmoción. Añade una bonificación de +2 a sus tiradas de Espíritu cuando intenta recuperarse del aturdimiento.

Sin Piedad
Requisitos: *Experimentado*

El personaje puede gastar un beni para repetir una tirada de daño, incluyendo las causadas por los efectos de área.

Temple
Requisitos: *Experimentado, Astucia d8+*

Los guerreros más mortíferos son aquellos que logran mantener la calma cuando todos los demás corren como pollos sin cabeza en busca de cobertura.

Un héroe con esta ventaja recibe dos cartas de acción cada ronda de combate y actúa en la que haya tenido un valor superior.

Temple Superior
Requisitos: *Experimentado, Temple*

Como Temple, pero el héroe recibe tres cartas de acción.

Ventajas de comodín

Las siguientes ventajas solo funcionan cuando el personaje recibe un comodín como carta de acción durante el combate. Los efectos de estas ventajas se apilan con los habituales de recibir un comodín en esas circunstancias.

Disparo Mortal

Requisitos: *Comodín, Experimentado, Disparar y/o Lanzar d10+*

El personaje dobla el daño total que causa con sus ataques de Disparar o Lanzar exitosos durante esa ronda de combate.

Golpe Poderoso

Requisitos: *Comodín, Experimentado, Pelear d10+*

El personaje dobla el daño total que causa con sus ataques de Pelear exitosos durante esa ronda de combate.

Subidón de Poder

Requisitos: *Comodín, Experimentado, habilidad arcana d10+*

Esta ventaja solo es de utilidad para personajes con un trasfondo arcano. Cuando recibe un comodín, el personaje inmediatamente recupera 2d6 puntos de poder que haya gastado. El personaje no puede superar de este modo su tope máximo habitual.

Ventajas de liderazgo

Las ventajas de liderazgo otorgan bonificaciones a los subordinados, haciendo que sean más efectivos, capaces o resistentes. Estas ventajas se aplican solo a aquellos subordinados que se encuentren a 5 pasos (el *radio de mando* del personaje) y no combinan sus beneficios con los de la misma ventaja procedente de otros líderes presentes. Los subordinados sí pueden beneficiarse a la vez de ventajas de liderazgo distintas, independientemente de si proceden del mismo líder o de varios distintos.

Mando

Requisitos: *Novato, Astucia d6+*

Mando es la capacidad de dar instrucciones claras y precisas a tus aliados cercanos, imponiendo la fuerza de voluntad de tu héroe sobre ellos. Esto hace que sus compatriotas se planteen seguir luchando pese a las heridas o dificultades, de tal modo que añaden +1 a sus tiradas de Espíritu para recuperarse del aturdimiento.

¡Mantened la Línea!

Requisitos: *Experimentado, Mando, Astucia d8+*

Esta ventaja refuerza la voluntad y el tesón de los hombres bajo tu mando. Estas tropas añaden +1 a su Dureza.

Fervor

Requisitos: *Veterano, Mando, Espíritu d8+*

En ocasiones unas simples palabras de un gran líder pueden producir efectos sorprendentes. Un personaje con esta capacidad puede inspirar a sus hombres hasta sumergirlos en un fervor fanático, gritando un lema, eslogan o un puñado de palabras inspiradoras. Quienes estén en su radio de mando añaden +1 al daño de sus tiradas de Pelear.

Inspiración

Requisitos: *Experimentado, Mando*

Los líderes con reputación excepcional y experiencia en combate son capaces de inspirar a los soldados que les rodean. Estos añaden +2 a sus tiradas de Espíritu para sobreponerse al aturdimiento (esto incluye ya la bonificación original de +1 por la ventaja de Mando).

Líder de Hombres

Requisitos: *Veterano, Mando*

Dar órdenes es algo ya engranado en la personalidad de este oficial. Quienes están bajo su mando actúan como una máquina bien engrasada cuando él da las órdenes.

Cuando deban hacer tiradas de grupo, los aliados bajo su mando emplean como dado salvaje 1d10 en lugar del d6 habitual.

Líder Nato

Requisitos: *Novato, Mando, Espíritu d8+*

La posesión de esta ventaja implica que el líder ha forjado un vínculo especial con sus hombres. Con ella, puede compartir sus benis con cualquiera de las tropas que estén bajo su mando.

Presencia de Mando

Requisitos: *Novato, Mando*

Una voz imponente, órdenes efectivas, carisma natural o simple entrenamiento acaban convirtiéndose en herramientas para incrementar la efectividad de una unidad. En el centro de una unidad tan eficiente siempre hay un buen oficial al mando. Un héroe con esta ventaja tiene un radio de mando de diez pasos en lugar de los cinco habituales.

Táctico

Requisitos: *Comodín, Experimentado, Mando, Astucia d8+, Conocimiento (Tácticas) d6+*

El líder con esta ventaja tiene un don natural para las tácticas de pequeñas unidades y puede aprovecharse de la rapidez con la que cambian las cosas en este entorno.

Al comienzo de un combate, y antes de que se reparta cualquier carta de acción, el héroe realiza una tirada de Conocimiento (Tácticas). Por cada éxito y aumento que obtenga, recibe una carta de acción. Estas se mantienen separadas de sus cartas de acción normales y no se devuelven al mazo hasta que se hayan empleado o el combate acabe (aunque salga un comodín). Al comienzo de cualquier ronda de combate, el héroe puede dar una o más de

estas cartas adicionales a sus aliados, ya sean Extras o Comodines, que las usarán como carta de acción durante esa ronda en lugar de la que puedan haber recibido. Esto permite a los Extras actuar de forma independiente del personaje Comodín que los maneja durante una ronda de combate, suponiendo que reciban su propia carta de acción. Solo un personaje por bando puede emplear esta ventaja en el mismo encuentro.

Ventajas de poder

Hemos diseñado las ventajas de poder para personajes con un trasfondo arcano en mente. Consulta el **Capítulo cinco: Poderes** para obtener más información sobre cada uno de los trasfondos arcanos, cómo usarlos y los poderes que ofrecen.

Drenar el Alma

Requisitos: *Experimentado, Trasfondo Arcano (cualquiera excepto Ciencia Extraña), Conocimiento (Arcano) d10+*

Los magos, psiónicos y otra gente con capacidades arcanas que tengan una necesidad imperiosa de puntos de poder adicionales pueden emplear esta ventaja para extraer energía de sus propias almas. Para usar esta peligrosa capacidad, primero el personaje arcano deberá decidir cuántos puntos de poder desea conseguir. Luego realiza una tirada de Espíritu, aplicando una penalización igual a la cantidad que desee. Esto es una acción gratuita. Con un resultado de Espíritu 1 o inferior, el personaje sufrirá una herida y caerá inconsciente durante 1d6 horas. Con un fallo en la tirada, el personaje sufrirá una herida. Con éxito o mejor, el personaje obtiene los puntos de poder deseados y puede activar con ellos un conjuro inmediatamente (no pueden guardarse para más adelante).

Nuevo Poder

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano*

El personaje puede aprender un nuevo poder cada vez que selecciona esta ventaja (que puede adquirirse múltiples veces). Deberá elegir un poder entre aquellos que normalmente estén disponibles para su trasfondo arcano específico.

Puntos de Poder

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano*

Tanto los magos como los científicos locos y otros tipos de personajes arcanos siempre desean más poder. Esta ventaja se lo otorga, en forma de cinco puntos de poder adicionales.

Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero solo una vez por rango.

Recuperación Rápida

Requisitos: *Experimentado, Trasfondo Arcano, Espíritu d6+*

Esta ventaja le permite a un personaje arcano recuperar un punto de poder gastado cada 30 minutos.

Recuperación Rápida Mejorada

Requisitos: *Veterano, Recuperación Rápida*

El personaje recupera 1 punto de poder gastado cada 15 minutos.

Ventajas de trasfondo

Las ventajas de esta categoría representan capacidades hereditarias o de historial, así como responsabilidades adquiridas que un personaje solo desarrolla tras una exposición prolongada a ciertas circunstancias o entrenamiento.

Es posible adquirir estas ventajas una vez que ha comenzado el juego, pero el Director de Juego puede exigir al jugador una justificación de su adquisición. Un individuo, por ejemplo, podría aprender la ventaja Atractivo durante la partida, tras someterse a un buen baño, una operación de cirugía cosmética y, en líneas generales, dedicando bastante más atención a su aspecto que hasta entonces. Los persones también podrían llegar a aprender la ventaja de Trasfondo Arcano si encuentran un libro lleno de conocimientos prohibidos o entrenan bajo la tutela de otro personaje con ella que forme parte del grupo de aventureros.

Afortunado
Requisitos: *Novato*

El aventurero parece especialmente bendito por el destino, el karma, los dioses o por cualquier fuerza exterior en la que crea (¡o que crea en él!).

Sea como sea, comienza cada sesión de juego con un beni adicional, permitiéndole tener éxito en tareas importantes con mayor facilidad, así como sobrevivir a increíbles peligros.

Muy Afortunado
Requisitos: *Novato, Afortunado*

El personaje comienza la sesión con dos benis adicionales en lugar de uno.

Alerta
Requisitos: *Novato*

A tu personaje no hay mucho que le pase desapercibido. Es muy observador y perceptivo, de tal modo que añade una bonificación de +2 a todas sus tiradas de Notar, ya sean para ver, escuchar o utilizar cualquiera de sus sentidos sobre el mundo que le rodea.

Ambidextro
Requisitos: *Novato, Agilidad d8+*

Tu héroe es igual de capaz con su mano izquierda que con la derecha. Generalmente los personajes sufren una penalización de -2 cuando realizan tareas físicas con su mano torpe (asumimos que todos los personajes son diestros). Con esta ventaja, tu guerrero ignora esta penalización de -2 cuando usa su mano "mala" (consulta la página 96).

Atractivo
Requisitos: *Novato, Vigor d6+*

No es ningún secreto que a la gente guapa se le abren puertas en la vida que a otros les están cerradas. Esta ventaja le proporciona a tu bello y apuesto héroe una bonificación de +2 a su Carisma.

Muy Atractivo
Requisitos: *Novato, Atractivo*

Tu héroe es un Adonis, atrayendo las miradas de todo el mundo. Su bonificación de Carisma aumenta a +4.

Berserk
Requisitos: *Novato*

Inmediatamente tras recibir una herida (incluyendo el efecto de aturdimiento causado por un efecto físico), el personaje debe hacer una tirada de Astucia o entrar en un estado de *berserk*.

Mientras está *berserk*, su Parada se ve reducida en dos puntos, pero también añade +2 a todas sus tiradas de Pelear, Fuerza, tiradas de daño por ataques cuerpo a cuerpo y Dureza. El luchador ignorará todos los modificadores por heridas sufridos mientras está en este estado, pero no puede emplear ninguna habilidad, ventaja o maniobras que requiera concentración, incluyendo Disparar o Provocar (aunque sí de Intimidar).

Los berserkers atacan con completa despreocupación por sí mismos. Siempre que obtengan un uno natural en su dado de habilidad (independientemente del resultado obtenido en su dado salvaje), golpean a otro blanco adyacente al original (determinado de forma aleatoria y que no puede ser el original). Este ataque puede golpear a aliados u oponentes por igual. Si no hay ningún otro posible objetivo, el ataque simplemente falla.

El berserker puede acabar su rabia gastando la ronda entera en no hacer nada (ni siquiera moverse u otras acciones gratuitas) y superando una tirada de Astucia con -2.

Curación Rápida
Requisitos: *Novato, Vigor d8+*

Algunos individuos parecen curarse con mayor rapidez que otros. Quienes poseen este don añaden una bonificación de +2 a sus tiradas de Vigor cuando comprueban los efectos de su curación natural. En la página 106 se encuentran las reglas completas de curación.

Fornido
Requisitos: *Novato, Fuerza d6+, Vigor d6+*

Tu héroe es enorme o se encuentra en un estado de forma excepcional. Su masa corporal hace que resista el daño con más

Nota de diseño: Ventajas de trasfondo

En las ediciones anteriores de Savage Worlds, las ventajas de trasfondo no se podían adquirir una vez concluida la generación de personajes sin el permiso expreso del Director de Juego. Hemos cambiado esta regla, permitiendo que ahora se puedan adquirir a medida que se avanza en el juego como cualquier otra ventaja. Si eres de los que se preocupan por la justificación de estas cosas, podrías querer vincular su adquisición con sucesos que ocurran durante la partida. Por ejemplo, si un jugador desea adquirir la ventaja Curación Rápida, podría decir (o el DJ puede exigírselo) que su personaje se ha visto expuesto a un efecto curativo especial, o muestra un nuevo énfasis en su estado de forma y salud que antes no tenía. Como tiene una causa coherente, ya puede adquirir esa nueva capacidad.

facilidad que otras personas y, por tanto, añade +1 a su valor de Dureza. Además, también es capaz de levantar pesos mayores a lo que se esperaría por su valor de Fuerza. Es capaz de transportar cuatro veces su dado de Fuerza en kilogramos de carga sin penalizaciones, en lugar de las dos veces y media que es lo normal.

Lingüista

Requisitos: *Novato, Astucia d6+*

El personaje tiene un don para los idiomas, así como un raro talento para reconocer las similitudes entre ellos. Un personaje con esta ventaja comienza el juego con una cantidad de idiomas igual a su dado de Astucia y puede hacer una tirada de Astucia a -2 para hacerse comprender en cualquier idioma o dialecto que haya estado escuchando durante al menos una semana.

Noble

Requisitos: *Novato*

Quienes nacen en una familia de buena posición tienen muchas ventajas en la vida, pero también suelen tener muchas responsabilidades. Los nobles gozan de buena posición en sus sociedades, disfrutan de un tratamiento especial (incluso de sus enemigos) y ganan una bonificación de +2 a su Carisma, así como la ventaja Rico. Esto le proporciona al héroe diversas prerrogativas por el precio de una sola ventaja, pero también conlleva una serie de responsabilidades que la compensan. A menudo los nobles tienen tropas bajo su mando, así como tierras, una residencia familiar y otros recursos que proteger. Las posesiones familiares exactas quedan en manos del DJ, quien debe equilibrar las responsabilidades del personaje con los beneficios que supone.

Por ejemplo, un personaje en una campaña de fantasía podría estar al mando de una compañía de soldados, poseer un pequeño alcázar e incluso una espada mágica que heredó de su padre. Pero también tiene una región entera bajo su responsabilidad, criminales a los que perseguir y ajusticiar y vecinos celosos que desean sus tierras, conspirando constantemente contra él en la corte.

Osado

Requisitos: *Novato, Espíritu d6+*

Quienes poseen esta ventaja han aprendido a controlar sus miedos. Puede que se hayan endurecido emocionalmente, o que sean tan distantes que logran no dejarse llevar por el pánico. Sea como sea, tu héroe añade una bonificación de +2 a todas sus tiradas contra miedo. Si el personaje juega en un mundo de juego que emplee la habilidad Redaños como regla de ambientación, añade también esta bonificación a sus tiradas.

Pies Ligeros

Requisitos: *Novato, Agilidad d6+*

El Paso del héroe aumenta en +2 y tira 1d10 en lugar de 1d6 cuando corre.

Rápido

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+*

Los personajes rápidos tienen increíbles reflejos y frialdad. Siempre que tu personaje reciba una carta de 5 o menos cuando

se calcula la iniciativa en combate, puedes descartarla una y otra vez hasta que obtengas una carta superior a 5.

Cuando el personaje combina esta ventaja con la de Temple, saca dos cartas y se queda con la mas alta, como es lo normal. Si la carta que se queda es de cinco o menos, podrá ir sustituyéndola de acuerdo a esta ventaja hasta que obtenga un 6 o mejor.

Resistencia Arcana

Requisitos: *Novato, Espíritu d8+*

Este individuo es especialmente resistente a la magia (incluyendo psiónica, ciencia extraña, etc.) bien por sus acciones o como resultado de una herencia genética. Cuando se le ataca con un poder arcano que cause daño, el personaje lo afronta como si tuviese dos puntos de armadura adicionales contra él y, si es resistido, añade +2 a cualquier tirada de rasgo que emplee para oponerse al efecto. Incluso los poderes arcanos beneficiosos deben sustraer este modificador si desean afectan al héroe.

Resistencia Arcana Mejorada

Requisitos: *Novato, Resistencia Arcana*

Como Resistencia Arcana, pero la armadura y el modificador pasan a ser de +4.

Rico

Requisitos: *Novato*

No importa si el individuo nació en una familia rica o si se lo ha ganado él mismo con su duro trabajo, lo cierto es que tiene mucho más dinero que los demás. Los héroes ricos comienzan el juego con el triple de la cantidad de dinero inicial que indique la ambientación. Cuando es apropiado para la ambientación que el personaje reciba unos ingresos regulares, recibirá el equivalente a un sueldo anual actual de 120.000 €.

Asquerosamente Rico

Requisitos: *Novato, Rico o Noble*

El personaje nada en la abundancia. Comienza el juego con cinco veces la cantidad inicial que indique la ambientación y, si es apropiado, sus ingresos anuales son equivalentes a unos 400.000 € actuales.

Unos personajes tan pudientes deberían tener un importante trasfondo a medida. Es necesario determinarlo conjuntamente entre el jugador y el DJ, añadiendo a la mezcla numerosas posesiones y recursos, así como responsabilidades a juego.

Trasfondo Arcano

Requisitos: *Novato, Especial*

Para poseer cualquier tipo de capacidades mágicas, poderes psiónicos o habilidades sobrenaturales, tu personaje debe adquirir esta ventaja. En el **Capítulo cinco: Poderes** se detallan por completo los distintos trasfondos arcanos y sus rasgos.

Ventajas extraordinarias

Las ventajas extraordinarias contienen elementos ligeramente sobrenaturales y, por tanto, solo son apropiadas para partidas o ambientaciones que los acepten.

Acaparador

Requisitos: *Novato, Afortunado*

Una vez por sesión, el héroe puede "recordar de repente" que tiene exactamente el objeto que necesita encima. El objeto debe poderse transportar en uno de los bolsillos o equipaje del personaje (asumiendo que tenga) y el Director de Juego tiene la última palabra sobre si es posible o no conseguirlo.

Coraje Líquido

Requisitos: *Novato, Vigor d8+*

Tu héroe procesa el alcohol de forma muy distinta a los demás. Una ronda de combate después de haber consumido una bebida alcohólica (al menos un cuarto de litro de licor o equivalente), el Vigor del personaje aumenta hasta el siguiente nivel de dado (actualiza en consecuencia su Dureza). El bebedor también puede ignorar un nivel de penalización de heridas (efecto que se suma al de otras capacidades que hacen lo mismo).

Este efecto dura una hora. Si el borrachín lo que busca es una buena cogorza y sigue bebiendo sufrirá una penalización de -2 a todas las tiradas basadas en Astucia y Agilidad (incluyendo habilidades que dependen de ellas) mientras continúe bebiendo y por las 1d6 horas siguientes.

Curandero

Requisitos: *Novato, Espíritu d8+*

Un héroe con esta ventaja añade +2 a todas las tiradas de Sanar (incluyendo tiradas de curación natural de sus propias heridas), ya sean de índole mágica o mundana. Hasta cinco compañeros de viaje del curandero se beneficiarán de esta bonificación, incluyendo sus tiradas de curación natural.

Sentir el Peligro

Requisitos: *Novato*

Tu héroe puede advertir cuando está a punto de pasar algo malo. En cualquier situación en donde vaya a ser sorprendido, emboscado o sufrir algún otro tipo de sorpresa desagradable, puede hacer una tirada de Notar a -2 justo antes de que se produzca el ataque o suceso. Si tiene éxito, el personaje sabrá que algo malo va a pasar y puede tomar las acciones apropiadas para resistirlo. Esto significa que el héroe comienza en espera durante la primera ronda de un combate. En caso de fallar esta tirada empleará todas las reglas normales de sorpresa, si son aplicables (consulta la página 85).

Señor de las Bestias

Requisitos: *Novato, Espíritu d8+*

Tu héroe cae bien a los animales y estos no le atacarán a no ser que él les ataque primero o estén enfadados por alguna razón. Su encanto con las fieras es tan grande que también ha atraído algún tipo de compañero animal. Suele tratarse de un perro, lobo o ave de presa, aunque el Director de Juego también puede permitir otras criaturas si son apropiadas para el entorno de juego.

La bestia ganada es un Extra (no es un Comodín). Si por alguna causa fallece, el héroe logrará reemplazarlo tras 2d6 días.

Vínculo Animal

Requisitos: *Novato*

Ciertos individuos pueden ejercer un gran dominio sobre sus compañeros animales. Estos personajes pueden gastar sus propios benis sobre animales que estén bajo su control, incluyendo monturas, perros mascota, familiares, etc.

Ventajas profesionales

Las ventajas profesionales representan capacidades muy especiales, que reflejan muchos años practicando un oficio en particular. En ciertos casos también pueden representar bendiciones especiales procedentes de los poderes superiores.

Estas ventajas te ayudan a crear un personaje mucho más competente en un campo de experiencia específico que los demás. Si lo que quieres es un científico loco especialmente capaz, por ejemplo, deberías combinar la ventaja de Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña) con Inventor y Mr. Arreglalotodo.

Las ventajas profesionales representan muchos años de entrenamiento, de tal modo que sus requisitos suelen ser bastante altos. Los jugadores pueden adquirir estas ventajas después de comenzar el juego, pero deberían incorporar a la historia algunos ejemplos de cómo practican la profesión en cuestión durante su tiempo libre o las aventuras. El tiempo pasado adquiriendo una de estas capacidades es subjetivo, y al final depende del Director de Juego, pero invertir un poco de tiempo narrativo en su adquisición las hace mucho más creíbles.

► **Apilamiento:** Las bonificaciones al mismo rasgo procedente de ventajas profesionales distintas no se acumulan. Es decir, que si tu personaje tiene las ventajas de Leñador y Ladrón, por ejemplo, solo gana +2 a su Sigilo, no +4.

Acróbata

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+, Fuerza d6+*

Quienes sean especialmente ágiles o tengan entrenamiento formal en las artes gimnásticas podrían seleccionar esta ventaja. Añade +2 a tus tiradas de Agilidad, cuando estas representen maniobras acrobáticas (incluyendo maniobras de Truco) y, además, mejora el valor de Parada del personaje en +1, siempre y cuando este no tenga ninguna penalización por carga.

Adepto

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano (Milagros), Fe d8+, Pelear d8+*

Los adeptos son guerreros sagrados, que se han entrenado hasta convertirse en armas vivientes. Algunos lo hacen para convertirse en el guerrero definitivo, mientras que otros simplemente están al servicio de una causa o deidad.

Sus ataques desarmados causan FUE+d4 de daño y siempre se les considera armados para propósitos de aplicar la regla de defensores desarmados.

Además, como acción gratuita, un adepto puede gastar 1 punto de poder para ganar PA 2 con todos sus ataques desarmados hasta su siguiente acción.

As

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+*

Los ases son pilotos espaciales o conductores, que están más a gusto tras el volante, el timón o la palanca de vuelo que sobre sus pies.

Un as añade +2 a las tiradas de Navegar, Conducir y Pilotar. Además, pueden gastar benis para realizar tiradas de absorción con cualquier vehículo o transporte que estén gobernando. Esta tirada de absorción es una tirada de Navegar, Conducir o Pilotar (lo que sea apropiado) a -2 (cancelando así la bonificación usual de +2 para un total de +0). Cada éxito y aumento niegan una herida, junto con cualquier efecto crítico que pudiera haber resultado de la misma.

Asesino

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+, Pelear d6+, Sigilo d8+, Trepar d6+*

Los asesinos son expertos luchadores que saben cómo matar con precisión letal, suponiendo que puedan acercarse lo suficiente a sus presas. Añaden +2 a cualquier tirada de daño que realicen sobre oponentes que no esperen el ataque (incluyendo los ataques a distancia).

Campeón

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano (Milagros), Espíritu d8+, Fuerza d6+, Vigor d8+, Fe d6+, Pelear d8+*

Los campeones son hombres y mujeres consagrados (o impíos) elegidos para luchar en nombre de una deidad o religión en particular. La mayoría son almas piadosas dispuestas a entregar sus vidas por una causa mayor, pero otros podrían haber nacido para desempeñar la posición, siguiendo esta senda a regañadientes.

Los campeones combaten a las fuerzas de la oscuridad (o del bien). Añaden +2 a sus tiradas de daño cuando atacan criaturas sobrenaturales malignas (o benignas) y ganan +2 a su Dureza para paliar el daño causado por fuentes de maldad (o bondad) sobrenatural, incluyendo poderes arcanos y las armas, dientes, garras, etc. de tales criaturas.

Erudito

Requisitos: *Novato, d8+ en la habilidad afectada.*

Tanto profesores, como estudiantes devotos y autodidactas entusiastas han pasado meses de sus vidas estudiando un tema específico. Son expertos en su campo y rara vez desconocen la respuesta a las preguntas concernientes a su área de interés.

Elige dos habilidades de Conocimiento que tengas a d8 o mejor. Añades +2 al total de tus tiradas siempre que uses estas habilidades. Quienes estudian estrategia militar, por ejemplo, tienen una ventaja adicional cuando comandan tropas en **Combates de masas** (consulta la pág. 116) y este +2 a la tirada de Conocimiento (Tácticas) puede suponer la diferencia entre una victoria total y una derrota aplastante.

Guerrero Sagrado/Impío

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano (Milagros), Espíritu d8+, Fe d6+*

Frecuentemente se pide a los acólitos, clérigos, paladines, asesinos sagrados y otros representantes de los dioses que combatan las fuerzas del mal en el mundo de los mortales. Esta ventaja les proporciona ciertas prerrogativas contra tales oponentes.

Como acción, el sacerdote u otro elegido puede invocar el poder de su deidad patrón para expulsar a las criaturas malignas sobrenaturales, como los muertos vivientes, demonios, etc. También funciona sobre personajes malignos que posean la ventaja Trasfondo Arcano (Milagros).

Expulsar al mal de este modo cuesta 1 punto de poder y tiene un alcance igual al Espíritu del personaje. Las criaturas afectadas dentro de ese radio deben hacer una tirada de Espíritu. El fallo significa que quedan aturdidas y un resultado de 1 o inferior que son destruidas. Los personajes que sean Comodines recibirán una herida automática en vez de ser destruidos por completo.

El personaje también podría ser un guerrero impío, trabajando a favor de las fuerzas del mal. En este caso expulsará a criaturas benignas, como los ángeles, paladines o personajes benignos con el Trasfondo Arcano (Milagros).

Hombre de Recursos

Requisitos: *Novato, Astucia d10+*

Ya se deba a estudios avanzados, ser un ratón de biblioteca, el uso de programas de búsqueda avanzada por ordenador o una intuición increíble, lo cierto es que tu héroe tiene un don para improvisar habilidades sobre la marcha. Hay poco que no pueda descubrir si se le da algo de tiempo y conserva la suerte de su lado.

Siempre que el personaje haga una tirada sin entrenar de una habilidad basada en Astucia, podrá resolverla como si tuviese d4 en la habilidad, en lugar del d4-2 habitual.

Inventor

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña), Astucia d8+, Ciencia Extraña d8+, Reparar d8+, al menos dos habilidades de Conocimiento científicas a d6+*

Estos gurús mecánicos poseen tantos conocimientos técnicos que pueden construir con rapidez máquinas ideales para resolver cualquier situación que se presente.

Una vez por sesión de juego, el inventor puede fabricar una maquina improvisada, a partir de piezas de recambio o el material existente. Este mecanismo funciona como cualquier otro instrumental de ciencia extraña, usando cualquier poder que los científicos locos de ese mundo de juego puedan seleccionar (aunque sigue estando limitado por el rango alcanzado del personaje). Tiene la mitad de los puntos de poder del inventor y una vez se consuman la máquina queda destruida. Tampoco es posible recargarla. El inventor debe tener acceso a las piezas y emplea una cantidad de tiempo razonable en la construcción del cacharro (a discreción del DJ, pero al menos 1d20 minutos).

Investigador

Requisitos: *Novato, Astucia d8+, Callejear d8+, Investigar d8+*

Los investigadores han pasado gran cantidad de tiempo estudiando antiguas leyendas, pateándose las calles o resolviendo misterios infernalmente difíciles. Algunos de estos héroes podrían ser detectives privados, mientras que otros serán magos detectivescos en entornos de fantasía o incluso curiosos profesores de universidad que descubren Cosas Que El Hombre No Está Preparado Para Conocer. Los investigadores añaden +2 a sus tiradas de Callejear e Investigar, así como a las tiradas de Notar realizadas para buscar pistas o evidencias.

Ladrón

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+, Forzar Cerraduras d6+, Sigilo d8+, Trepar d6+*

Los ladrones se especializan en el engaño, la traición y los trucos acrobáticos. Son especialmente valiosos a la hora de detectar trampas, cuando se debe escalar difíciles muros o superar cerraduras.

Los ladrones añaden +2 a sus tiradas de Forzar Cerraduras, Sigilo y Trepar, así como a las tiradas de Notar o Reparar relacionadas con trampas y otros mecanismos similares. La bonificación a Sigilo no se aplica en entornos naturales, solo en áreas urbanas.

Leñador

Requisitos: *Novato, Espíritu d6+, Rastrear d8+, Supervivencia d8+*

Los leñadores son exploradores, batidores y cazadores, más a gusto en la naturaleza que en las áreas urbanas. Son expertos rastreadores y exploradores avanzados, sabiendo cómo vivir de la tierra durante meses. Los leñadores ganan +2 a sus tiradas de Rastrear, Sigilo y Supervivencia realizadas en entornos naturales (es decir, cuando no se trata de ciudades, ruinas o terrenos subterráneos).

Mago

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano (Magia), Astucia d8+, Conocimiento (Arcano) d8+, Hechicería d6+*

Desde jóvenes aprendices hasta hechiceros supremos aterradoramente poderosos, los magos suelen ser gente de físico débil y rara vez poseen los poderes curativos o divinos de los sacerdotes. Lo que carecen de espiritualidad, sin embargo, lo compensan más que de sobra en pragmatismo y potencial arcano. Los magos tienden a aprender su arte en instituciones formalizadas o bajo la tutela de maestros con más experiencia.

Cada aumento que obtenga el mago en su tirada de Hechicería para activar un poder reduce el coste del hechizo en 1 punto de poder. Sin embargo, para activar esta capacidad el mago debe poseer de antemano todos los puntos de poder necesarios para activar dicho hechizo.

McGyver

Requisitos: *Novato, Astucia d6+, Notar d8+, Reparar d6+*

Este personaje es capaz de improvisar algo cada vez que surge la necesidad de una herramienta. No sufrirá ninguna penalización a sus tiradas de rasgo por carecer de equipo en prácticamente ninguna situación.

Además, si dispone de suficientes herramientas simples, material o instrumental variado, generalmente puede improvisar alguna herramienta única para escapar de una trampa mortal, armas capaces de lograr algún objetivo inusual o crear cualquier otro artilugio que la supla cuando dicha herramienta no está presente. La extensión exacta de esta capacidad queda por completo en manos del Director de Juego, pero este debería asegurarse de que recompensa adecuadamente la creatividad e ingenio del jugador, en especial en aquellas situaciones donde su personaje no disponga de muchas más salidas.

Mentalista

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano (Psiónica), Astucia d8+, Psiónica d6+*

Los mentalistas son los maestros del control mental y los poderes de la mente. Algunos son héroes *pulp*, otros han sido entrenados en academias secretas del gobierno para desenmascarar a los traidores. Su frecuente manipulación de las mentes ajenas les proporciona una bonificación de +2 a todas sus tiradas opuestas de Psiónica, independientemente de si están usando sus poderes contra un oponente o lo que pretenden es defenderse de otro mentalista rival.

Mr. Arreglalotodo

Requisitos: *Novato, Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña), Astucia d10+, Ciencia Extraña d8+, Reparar d8+, al menos dos Conocimientos científicos a d6+*

Este manitas añade +2 a sus tiradas de Reparar. Con un aumento reducirá a la mitad el tiempo que normalmente llevaría reparar el objeto en cuestión. Esto significa que si una tarea de reparación en particular ya especifica que con un aumento se tarda la mitad, el arreglalotodo lo conseguirá en un cuarto del tiempo si logra un aumento.

Ventajas sociales

En casi cualquier entorno de juego, conseguir que los demás hagan lo que tú quieres es una capacidad tremendamente práctica. Estas ventajas ayudan a conseguirlo.

Carismático

Requisitos: *Novato, Espíritu d8+*

El héroe ha aprendido a trabajar con los demás, incluso quienes podrían resentirse u oponerse a sus esfuerzos. Esta ventaja añade +2 al Carisma del personaje.

Conexiones

Requisitos: *Novato*

Ya sean los federales, la poli, la mafia o alguna corporación bien grande, tu héroe conoce a alguien miembro de ese grupo, capaz de echarle una mano en ocasiones (generalmente un máximo de una vez por sesión).

Es posible coger esta ventaja más de una vez, pero cada vez que se haga se debe seleccionar una organización distinta. El DJ debe confirmar que la organización es apropiada para el entorno e juego y asegurarse de que posee vías de ayuda claramente definidas. Así, se puede tener contactos con el ejército de EEUU, pero no contactos con el ejército en general.

Para usar esta ventaja, es necesario primero ponerse en contacto con tu conocido. Esto requiere una tirada de Callejear. El fallo simboliza que el contacto no estaba disponible, su teléfono móvil estaba apagado o, simplemente, que no es capaz de ofrecerte la ayuda solicitada.

Una vez en contacto, el héroe debe hacer un chequeo de Persuadir, modificado por el DJ de acuerdo a las circunstancias, necesidades y posibles beneficios para el contacto o su organización.

El fallo indica que el contacto no es capaz de mover los hilos a tiempo o no queda convencido de que sea necesaria su ayuda.

Con un éxito ofrecerá información y ayuda limitada, sin hacer nada que sea demasiado arriesgado para él. Con un aumento, el contacto acepta ofrecer información sensible, justo hasta el límite de bordear la traición a su grupo.

Con dos o más aumentos, el personaje ha conseguido tirar de los hilos adecuados y puede contar con ayuda importante. La organización se implicará de veras en ayudar al personaje, incluso hasta ponerse en peligro serio. Si se pide ayuda financiera, el contacto ofrecerá más de lo que normalmente sería razonable para su economía o posición. Si se pide ayuda en forma de músculo, el contacto envía bien a un experto (un conductor, un especialista en explosivos, guardaespaldas, etc.) o cinco luchadores cuyas capacidades estén dentro de la media esperada para la organización (un mafioso mandará a cinco de sus matones, el ejército enviará cinco soldados de infantería, etc.).

Fuerza de Voluntad

Requisitos: *Novato, Intimidar d6+, Provocar d6+*

Los personajes con gran voluntad usan su voz, miradas gélidas o esgrima verbal para poner nerviosos a sus oponentes. Esta ventaja añade +2 a las tiradas de Intimidar o Provocar del personaje, así como a su Espíritu o Astucia cuando se resiste a un ataque basado en pruebas de voluntad.

Vínculo

Requisitos: *Comodín, Novato, Espíritu d8+*

La posesión de esta ventaja significa que se ha forjado una conexión especial entre compañeros cercanos, como es el típico grupo de aventureros. No importa si los personajes se llevan bien todo el tiempo o discuten, pues han formado un vínculo casi irrompible durante sus épicas aventuras.

Un personaje con esta ventaja puede hacer entrega de sus propios benis a cualquier otro personaje Comodín con el que pueda comunicarse. Esta acción representa al personaje proporcionando apoyo verbal o espiritual al aliado. El jugador debería describir las acciones de su personaje mostrando este apoyo. El gesto podría ser tan complejo como un inspirador discurso o tan simple como una afirmación con su cabeza.

Ventajas legendarias

Prácticamente todas las ventajas legendarias son muy dependientes del entorno de juego –como obtener la posesión de una fortaleza o el favor de una divinidad–, pero siguen existiendo algunas que podrían casar en prácticamente cualquiera, que mostraremos a continuación:

Ayudante

Requisitos: *Comodín, Legendario*

Un personaje que triunfa una y otra vez contra las fuerzas del mal acaba convirtiéndose en una fuente de inspiración para los demás. Con tiempo, uno de sus jóvenes admiradores podría unirse al héroe en su épica cruzada.

El héroe gana un ayudante, que es un personaje Comodín de rango Novato, gana experiencia de la manera normal y tiene sus propias capacidades, complementando o imitando las del héroe.

El jugador debería controlar este ayudante en todo momento, al igual que hace con cualquier otro aliado. Por supuesto, este ayudante ocasionalmente será causa de nuevos problemas (es capturado, se mete en peligro por estar donde no debería, etc.). El jugador deberá estar mentalizado a que esta ventaja ocasionalmente sea una desventaja.

Si el ayudante fallece por cualquier causa, no tendrá reemplazo a no ser que el héroe decida adquirir de nuevo la ventaja.

2010

Hueso Duro de Roer

Requisitos: *Legendario*

Tu héroe es un veterano encanecido. Aumenta su Dureza en +1.

Hueso Muy Duro de Roer

Requisitos: *Legendario, Hueso Duro de Roer*

Incrementa la Dureza del personaje en otro +1 adicional.

Maestro de Armas

Requisitos: *Legendario, Pelear d12+*

Aumenta la Parada de tu héroe en +1.

Maestro de Armas Mejorado

Requisitos: *Legendario, Maestro de Armas*

Incrementa la Parada del personaje en otro +1 adicional.

Maestro de Artes Marciales

Requisitos: *Legendario, Artes Marciales Mejoradas, Pelear d12+*

Un guerrero como este es una máquina de matar con sus manos desnudas. Cada vez que selecciona esta ventaja, aumenta en +2 el daño que causa desarmado. Es posible seleccionar esta ventaja hasta cinco veces, hasta una bonificación máxima total de +10.

Profesional

Requisitos: *Legendario, d12 en el rasgo afectado*

El personaje es un experto en una habilidad o atributo específico de su elección. Ese rasgo aumenta hasta 1d12+1. Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero no puede aplicarse dos veces sobre la misma habilidad o atributo.

Experto

Requisitos: *Legendario, Profesional en el rasgo afectado*

Como en Profesional, pero aumenta el rasgo en cuestión hasta 1d12+2.

Maestro

Requisitos: *Comodín, Legendario, Experto en el rasgo afectado.*

El dado salvaje del personaje aumenta hasta d10 cuando realiza tiradas de un rasgo específico en el que posea la ventaja de Experto. Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero no puede afectar al mismo Rasgo más de una vez.

Seguidores

Requisitos: *Comodín, Legendario*

A menudo los héroes adquieren un pequeño y útil grupo de aliados armados, como los valientes compañeros de Robín Hood u otro tipo de personas que, voluntariamente, deciden seguir al héroe en sus aventuras para ayudarlo.

Cada vez que se selecciona esta ventaja, cinco seguidores se unen al héroe. Sus bajas no se suplen automáticamente, de tal modo que el héroe podría verse en la tesitura de tener que seleccionar esta ventaja más de una vez para remplazar a los caídos. Estos seguidores deben recibir un salario mínimo y alimentos; generalmente querrán una parte de cualquier botín, tesoro u otra recompensa que reciba el héroe. Por lo demás están completamente dedicados a su ídolo y arriesgarán sus vidas por él en casi cualquier circunstancia normal. A sabiendas no sacrificarán sus vidas como fanáticos, excepto en casos muy especiales.

El DJ determinará los valores de estos seguidores, pero como norma general puedes usar el perfil de soldado que aparece en la página 115. Usualmente estos seguidores solo vienen con un equipo básico dependiente del entorno de campaña (los guerreros en un mundo de fantasía vendrán al menos con una armadura de cuero y espadas cortas, por ejemplo). El héroe deberá costear cualquier equipo adicional que desee para sus seguidores.

Avance

Al final de cada sesión de juego (normalmente entre cuatro y seis horas de partida) el Director de Juego hace entrega de entre 1 y 3 puntos de experiencia a cada uno de los miembros del grupo, de acuerdo a las indicaciones siguientes.

Tabla de Recompensas de Experiencia

PE	Situación
1	El grupo hizo muy poco o la sesión fue muy corta.
2	El grupo tuvo más éxitos que fallos durante la sesión.
3	El grupo tuvo un éxito significativo y su aventura tuvo un gran impacto sobre la historia general.

Rangos

A medida que el personaje gana puntos de experiencia, va alcanzando los rangos superiores. Este concepto es una medida aproximada de lo poderoso que es el héroe.

Cada cinco puntos de experiencia acumulados le proporcionan al héroe un avance. Un avance le permite al personaje hacer una de las siguientes cosas:

- Adquirir una nueva ventaja.
- Aumentar una habilidad que sea igual o superior a su atributo base en un nivel de dado.
- Aumentar dos habilidades que sean inferiores a su atributo base en un nivel de dado cada una.
- Comprar una nueva habilidad a d4.
- Aumentar uno de sus atributos en un nivel de dado*.

(*) Solo puedes elegir esta posibilidad una vez por rango. Ningún rasgo puede mejorarse por encima de d12 de este modo (consulta las ventajas legendarias Profesional y Experto). Los personajes de rango Legendario pueden aumentar un atributo cada dos avances.

Tabla de Rangos

PE	Rango
0-19	Novato
20-39	Experimentado
40-59	Veterano
60-79	Heroico
80+	Legendario

Comenzar el juego con personajes más experimentados

Si el DJ está de acuerdo, podrías llegar a hacer un personaje que ya haya ganado algo de experiencia previa; para ello simplemente haz el personaje de forma normal y luego invierte tantos avances como le hayan otorgado. Si, por ejemplo, tienes que hacer un personaje de rango Veterano, con 40 puntos de experiencia, haz un personaje normal y luego invierte sobre él ocho avances.

Cualquier mercancía, equipo o recurso adicional que tenga el personaje es algo que quedará a decisión del Director de Juego, en función del entorno de campaña específico. Como regla general, dobla los fondos iniciales del personaje por cada rango por encima de Novato.

► **Remplazo de personajes:** Cuando un personaje fallece, el nuevo héroe comienza el juego con un avance menos que el fallecido.

Personajes legendarios

Los personajes legendarios son figuras de importancia en sus respectivos mundos y, generalmente, suelen poseer el poder e influencia correspondiente, así como un buen puñado de ventajas con las que derrotar a quien se les enfrente.

Cuando el héroe alcanza el estatus legendario, las reglas de avance cambian una pizca. El personaje pasa a ganar avances solo cada diez puntos de experiencia acumulados, en lugar de los cinco normales, pero también se abre ante él un nuevo mundo de ventajas. Las ventajas legendarias le permiten a los héroes acumular seguidores, construir castillos, iniciar enormes corporaciones y, en líneas generales, convertirse en los principales gerifaltes de su mundo de campaña.

Los personajes legendarios también pueden optar por mejorar uno de sus atributos cada dos avances. En este libro solo incluimos un puñado de ventajas legendarias. Existen muchas más, bastante específicas de cada mundo de campaña en particular y, por tanto, cubiertas en sus respectivos libros de ambientación.

Sumarios

Creación del personaje

1) Raza

Elige cualquier especie disponible en la ambientación.

2) Rasgos

Tu héroe comienza con d4 en cada atributo y tiene 5 puntos para mejorarlos. Aumentar un atributo un nivel de dado cuesta 1 punto.

Tienes 15 puntos para habilidades. Cada nivel de dado de habilidad cuesta 1 punto, hasta igualar su atributo base. A partir de ahí cuesta 2 puntos por paso de dado.

Tu Carisma es de cero, modificado por la raza, ventajas y desventajas que adquieras.

El Paso humano es 6.

El valor de Parada es de 2 más la mitad de Pelear.

Dureza es igual a 2 más la mitad de Vigor. Continúa y añade ya la bonificación que ofrece la armadura que lleves sobre el torso a este valor, para acelerar los cálculos, pero recuerda que podría no contar si el ataque afecta a otras partes del cuerpo.

3) Ventajas y desventajas

Puedes ganar puntos adicionales adquiriendo desventajas, hasta un máximo de una desventaja mayor (2 puntos) y dos menores (1 punto cada una).

Por 2 puntos puedes:

- Ganar otro punto de atributo.
- Adquirir una ventaja.

Por 1 punto puedes:

- Ganar un punto de habilidad.
- Doblar tus fondos iniciales.

4) Equipo

Comienzas el juego con 500 créditos en equipo a no ser que tu libro de ambientación diga otra cosa.

5) Detalles de trasfondo

• Completa cualquier otro detalle de trasfondo o historial que sea necesario.

Habilidades

Habilidad	Atributo
Apostar	Astucia
Cabalgar	Agilidad
Callejear	Astucia
Conducir	Agilidad
Conocimiento	Astucia
Disparar	Agilidad
Forzar Cerraduras	Agilidad
Intimidar	Espíritu
Investigar	Astucia
Lanzar	Agilidad
Nadar	Agilidad
Navegar	Agilidad
Notar	Astucia
Pelear	Agilidad
Persuadir	Espíritu
Pilotar	Agilidad
Provocar	Astucia
Rastrear	Astucia
Reparar	Astucia
Sanar	Astucia
Sigilo	Agilidad
Trepar	Fuerza

Desventajas

Desventaja	Tipo	Efectos
Analfabeto	Menor	El héroe no sabe leer o escribir
Anciano	Mayor	-1 Paso; -1 nivel de dado a FUE y VIG; +5 puntos habilidad en AST
Anémico	Menor	-2 tiradas contra fatiga
Arrogante	Mayor	Debe humillar al oponente y retar al líder
Avaricioso	Mayor/menor	El personaje está obsesionado por la riqueza
Bocazas	Menor	Incapaz de mantener un secreto; indiscreto en el peor momento
Buscado	Mayor/menor	Es un criminal de algún tipo
Canalla	Menor	-2 Carisma por mal temperamento y amargura
Cauto	Menor	El personaje es demasiado cauto e indeciso
Ciego	Mayor	-6 acciones dependientes de visión; -2 sociales; gana ventaja
Cobarde	Mayor	El personaje es un gallina y tiene -2 a sus tiradas contra miedo
Cod. Honor	Mayor	Mantiene su palabra y actúa como un caballero
Cojo	Mayor	-2 Paso y el dado de carrera es d4
Corto de Vista	Mayor/Menor	-2 atacar y Notar a blancos a más de 5 pasos de distancia
Curioso	Mayor	Quiere saber todo y de todos
Delirio	Mayor/Menor	Sufre delirios graves de algún tipo
Deseo Mortal	Menor	Desea morir tras completar una tarea
Despistado	Menor	-2 a las tiradas de Conocimientos Generales
Duro de Oído	Mayor/Menor	-2 Notar con sonidos; fallo automático si es completamente sordo
Enemigo	Mayor/Menor	El personaje tiene una némesis recurrente de algún tipo
Escéptico	Menor	El personaje no cree en lo sobrenatural
Ex. Confianza	Mayor	Tu héroe cree que no hay nada que no pueda hacer
Feo	Menor	-2 Carisma debido a su aspecto
Fobia	Mayor/Menor	-2/-4 en tiradas de rasgos en presencia de la fobia
Forastero	Menor	-2 Carisma; la sociedad dominante lo maltrata
Hábito	Mayor/Menor	-1 Carisma; tiradas de fatiga cuando no puede cumplir adicción
Heroico	Mayor	El personaje siempre ayuda a los necesitados
Joven	Mayor	3 puntos de atributos, 10 en habilidades; +1 beni por sesión
Juramento	Mayor/Menor	Lealtad a un grupo, deidad o religión
Leal	Menor	Nunca traicionará o abandonará a sus amigos
Mala Suerte	Mayor	Un beni menos por sesión
Manazas	Menor	-2 Reparar; tirada de uno natural causa fallo de funcionamiento
Manco	Mayor	-4 a tareas que requieran dos brazos
Manía	Menor	El personaje posee una costumbre molesta, persistente y de mal gusto
Obeso	Menor	+1 Dureza, -1 Paso y d4 corriendo
Pacifista	Mayor/Menor	Solo lucha en defensa propia y es posible que no dañe a otros
Pequeño	Mayor	-1 Dureza
Pobreza	Menor	Mitad de fondos iniciales; incapacidad para ganar recursos
Sanguinario	Mayor	Nunca toma prisioneros, -4 Carisma si se nota tu crueldad
Tozudo	Menor	El héroe siempre quiere tener razón
Tuerto	Mayor	-1 Carisma, -2 a tiradas que requieran percepción de la profundidad
Tullido	Mayor	-2 Paso, d4 corriendo; -2 tiradas que requieran movilidad
Vengativo	Mayor/Menor	Conserva los agravios, llegando a matar como mayor

Ventajas

Ventajas	Requisitos	Efectos
¡Rock'n'roll!	E, Disparar d8	Ignora penalizaciones fuego automático si no te mueves
Acróbata	N, AGI d8, FUE d6	+2 tiradas de AGI que sean de coordinación, +1 Parada si no se está cargado
Afortunado	N	+1 beni por sesión
Acaparador	N, Afortunado	Una vez por sesión tienes una pieza de equipo especial
Muy Afortunado	N, Afortunado	+2 benis por sesión
Alerta	N	+2 Notar
Ambidextro	N, AGI d8	Ignora penalización por usar mano torpe
Ardor	N, ESP d8	+2 cuando gastas un beni
Arma Distintiva	N, Disparar/Pelear d10	+1 Disparar/Pelear con un arma en particular
A. Dist. Mejorada	V, Arma Distintiva	+2 Disparar/Pelear con un arma en particular
Artista Marcial	N, Pelear d6	+1d4 daño desarmado; siempre se te considera armado
A. Marcial Mejorado	V, Pelear d10, Art. Marcial	+1d6 daño desarmado
Maestro Art. Marciales	L, Art. Marcial, Pelear d12	+2 daño desarmado, se puede coger hasta cinco veces
As	N, AGI d8	+2 Conducir, Navegar, Pilotar; puedes gastar beni para hacer tiradas de absorción -2 en vehículos
Asesino	N, AGI d8, Pelear d6, Sigilo d6, Trepar d6	+2 al daño contra oponentes desprevenidos
Ataque Repentino	N, AGI d8	Puede atacar a un oponente que se mueve adyacente
At. Rep. Mejorado	H, At. Repentino	Puede atacar a todos los oponentes que se muevan adyacentes
Atractivo	N, VIG d6	+2 Carisma
Muy Atractivo	N, Atractivo	+4 Carisma
Ayudante	Com. L	Ganas un personaje Comodín de rango Novato como seguidor
Barrido	N, FUE d8, Pelear d8	Ataque a todos los oponentes adyacentes a -2
Barrido Mejorado	V, Barrido	Como el anterior pero sin penalización
Berserk	N	Ver texto
Bloqueo	E, Pelear d8	+1 Parada
Bloqueo Mejorado	E, Bloqueo	+2 Parada
Carismático	N, ESP d8	+2 Carisma
Con un Par	N, AGI d8	Puede atacar con un arma en cada mano sin aplicar la penalización por múltiples acciones
Conexiones	N	Puedes recurrir a amigos poderosos
Contraataque	E, Pelear d8	Ataque gratuito a -2 contra oponente que falla ataque de Pelear
Contraat. Mejorado	V, Contraataque	Como el anterior pero sin penalización
Coraje Líquido	N, VIG d8	Mejoras VIG en un dado tras beber 1/4 litro de licor
Curación Rápida	N, VIG d8	+2 a las tiradas de curación natural
Curandero	N, ESP d8	+2 a las tiradas de curación
Desenfundado Rápido	N, AGI d8	Puede desenfundar arma como acción gratuita, +2 si hay que tirar
Difícil de Matar	Com, N, ESP d8	Ignora penalizaciones de heridas a VIG en la tabla de heridas
Aún Más Difícil de Matar	V, Difícil de Matar	50% posibilidades de sobrevivir a la muerte
Disparo Mortal	Com, E, Disp/Lanzar d10	Doblas el daño a distancia cuando recibes un comodín
Erudito	N, Conocimiento d8	+2 a dos Conocimientos distintos
Esquiva	E, AGI d8	-1 a que te den ataques a distancia
Esquiva Mejorada	V, Esquiva	-2 a que te den ataques a distancia
Fornido	N, FUE d6, VIG d6	+1 Dureza; límite de carga es FUEx4
Florentino	N, AGI d8, Pelear d8	+1 contra oponentes con solo un arma; ignoras 1 punto de penalización por número de oponentes.
Frenesí	E, Pelear d10	Ataque adicional de Pelear-2
Frenesí Mejorado	V, Frenesí	Como el anterior pero sin penalización
Fuerza de Voluntad	N, Intimidar d6, Provocar d6	+2 Intimidar y Provocar; +2 a resistir sus efectos
Fuga	N, AGI d8	Ignora ataque gratuito de un oponente por alejarse con tirada de AGI
Fuga Mejorada	N, Fuga	Como el anterior, pero con aumento afecta a todos los oponentes
Golpe Poderoso	Com, E, Pelear d10	Doblas el daño cuerpo a cuerpo cuando recibes un comodín
Hombre de Recursos	N, AST d10	Sin penalización por no entrenar habilidades de AST
Hueso Duro de Roer	L	+1 Dureza
H. Muy Duro de Roer	L, Hueso Duro de Roer	+2 Dureza
Improvisación	E, AST d6	Ignora la penalización a ataque y parada por armas improvisadas
Instinto Asesino	H	Vence en tiradas opuestas con empate; repite con "1"
Investigador	N, AST d8, Callejear d8, Investigar d8	+2 Investigar y Callejeo; +2 Notar para buscar pistas
Ladrón	N, AGI d8, For. Cerraduras d6, Sigilo d8, Trepar d6	+2 Forzar Cerradura, Sigilo, Trepar o desarmar trampas
Leñador	N, ESP d8, Supervivencia d8, Rastrear d8	+2 Rastrear, Supervivencia y Sigilo

Lingüista	N, AST d6	Comienzas con una cantidad de idiomas igual a AST; AST-2 para hacerte entender en cualquier idioma escuchado durante una semana.
Maestro de Armas	L, Pelear d12	+1 Parada
M. Armas Mejorado	L, Maestro de Armas	+2 Parada
Mando	N, AST d6	+1 a las tropas para rehacerse del aturdimiento
¡Mantened la Línea!	E, AST d8, Mando	+1 a la Dureza de las tropas
Fervor	V, ESP d8, Mando	+1 al daño cuerpo a cuerpo de las tropas
Inspiración	E, Mando	+2 a las tropas para rehacerse del aturdimiento
Líder de Hombres	V, Mando	Las tropas tienen d10 como dado salvaje en tiradas de grupo
Lider Nato	V, ESP d8, Mando	El líder puede usar sus benis sobre sus tropas
Presencia de Mando	N, Mando	El radio de mando pasa a ser de 10 pasos
Táctico	Com, E, AST d8, Mando, Conocimiento (Tácticas) d6	Tira Conocimiento (Batalla) al comenzar el combate para ganar una cartade acción por éxito y aumento; sustituye con ellas las de los aliados durante el combate.
Manos Firmes	N, AGI d8	Ignora penalización plataforma inestable; penalización correr solo -1
Matagigantes	V	+1d6 daño contra criaturas más grandes
Matón	N, FUE d8	+2 al daño desarmado
Gorila	E, Matón	Se tiene d8 en vez d6 de daño extra desarmado por aumento
McGyver	N, AST d6, Reparar d6, Notar d6	Puedes improvisar mecanismos sobre la marcha
Nervios de Acero	Com, N, VIG d8	Ignoras 1 punto de penalización de heridas
Nerv. A. Mejorados	N, Nervios de Acero	Ignoras 2 puntos de penalización de heridas
Noble	N	Rico; +2 Carisma; estatus y responsabilidades
Osado	N, ESP d6	+2 a las tiradas contra miedo
Pies Ligeros	N, AGI d6	+2 Paso, d10 corriendo en lugar de d6
Profesional	L, rasgo a d12	El rasgo pasa a ser d12+1
Experto	L, Profesional en rasgo	El rasgo pasa a ser d12+2
Maestro	L, Experto en rasgo	El dado salvaje es de d10 en rasgo
Puntería	E	Apuntas como acción gratuita si no te mueves
Rápido	N, AGI d8+	Descartas las cartas de acción de 5 o menos
Reflejos de Combate	E	+2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento
Resistencia Arcana	N, ESP d8	Armadura 2 contra magia; +2 a resistir poderes
Res. Arcana Mejorada	N, Resistencia Arcana	Armadura 4 contra magia; +4 a resistir poderes
Rico	N	Fondos iniciales x3; sueldo anual de 120.000 €
Asquerosamente Rico	N, Rico o Noble	Fondos iniciales x5; sueldo anual de 400.000 €
Seguidores	Com, L	Atraes a 5 seguidores
Sentir el Peligro	N	Notar-2 para detectar emboscadas/peligros
Señor de las Bestias	N, ESP d8	Ganas un compañero animal
Sin Piedad	E	Puedes gastar benis en tiradas de daño
Subidón de Poder	Com. E, Hab. Arcana d10	+2d6 PP cuando recibes un comodín
Temple	E, AST d8	En combate actúas en la mejor de dos cartas
Temple Superior	E, Temple	En combate actúas en la mejor de tres cartas
Trasfondo Arcano	N, especial	Permite acceder a poderes sobrenaturales
Adepto	N, Ver texto	FUE+d4 daño desarmado; siempre se te considera armado; puedes gastar 1 PP para que tus ataques desarmados ganen 2 PA
Campeón	N, ver texto	+2 daño y Dureza contra males sobrenaturales
Drenar el Alma	E, ver texto	Ver texto
Guerrero Sagrado/Impío	E, ver texto	Ver texto
Inventor	N, ver texto	Puedes improvisar un cacharro una vez por sesión
Mago	N, ver texto	Cada aumento reduce el coste del poder en 1 PP
Mentalista	N, ver texto	+2 a las tiradas opuestas de Psiónica
Mr. Arreglalotodo	N, ver texto	+2 Reparar; con aumento tardas la mitad en arreglar algo
Nuevo Poder	N, Trasfondo Arcano	Ganas un nuevo poder
Puntos de Poder	N, Trasfondo Arcano	Ganas +5 PP, máximo 1 vez por rango
Recuperación Rápida	E, ESP d6, Trasfondo Arcano	Recuperas 1 PP gastado cada 30 minutos.
Rec. Rápida Mejorada	V, Recuperación Rápida	Recuperas 1 PP gastado cada 15 minutos.
Vínculo	Com, N, ESP d8	Puedes dar tus benis a tus compañeros
Vínculo Animal	N	Puedes gastar benis sobre tus animales

Capítulo dos: Equipo

En esta sección mostraremos algunos ejemplos de equipo, que van desde la era antigua hasta el futuro más inmediato. Empezaremos con algunas notas, necesarias para comprender los valores presentados en las listas de equipo.

AE (Alto Explosivo): La munición AE emplea una plantilla de área, cuyo tamaño vendrá indicado entre las notas del arma o munición empleada. Consulta las reglas de **Ataques de área**.

Alcance: Las armas indicadas con este rasgo le permiten al usuario hacer ataques de Pelear contra criaturas que no están adyacentes. Un "Alcance 1", por ejemplo, le permite al personaje atacar a otra criatura situada a 1 paso adicional de distancia. Las armas sin este valor solo pueden atacar a blancos situados a la distancia de brazo del personaje (es decir, adyacentes a él).

El alcance puede ser muy importante cuando se combate montado y *contra* oponentes montados (página 98).

AP (arma pesada): El arma es capaz de afectar a vehículos u otros instrumentos protegidos por blindaje pesado.

Armadura: Se trata de la cantidad de puntos de armadura ofrecidos por el equipo y que se añaden a la Dureza del portador cuando la localización protegida se ve golpeada en combate. Un personaje que lleve varias capas de armadura solo gana la bonificación superior entre las existentes, no se suman. Nótese que, salvo que el atacante pretenda otra cosa, se asume que todos los ataques golpean automáticamente en el torso de la víctima.

Auto: El arma puede disparar en modo normal además de automático (pág. 101).

Cadencia de fuego (CdF): Se trata de la cantidad máxima de munición que el arma puede disparar por acción. A no ser que el arma indique otra cosa, el usuario puede disparar hasta la cadencia de fuego del arma (y no hasta su capacidad máxima de munición). Cuando solo se realiza un único disparo no se genera ninguna penalización por retroceso. Cuando se disparan dos o más veces, estas armas siempre imponen una penalización de -2 por fuego automático.

Calibre: El número indicado entre paréntesis tras el nombre de las armas de fuego es el calibre de su munición. Usa este valor cuando debas determinar el coste de la munición o si los proyectiles empleados en un arma podrían servirle a otra.

Daño: El daño viene indicado en dados. Las armas de proyectil tienen un daño fijo (como 2d6). Las armas cuerpo a cuerpo tienen un daño dependiente de la Fuerza del usuario más otro dado adicional, que es el indicado en la entrada individual de cada arma. Una daga, por ejemplo, causa FUE+1d4 de daño.

Disparo doble: El arma es capaz de disparar con rapidez dos proyectiles. En vez de tirar los dados dos veces, añade +1 a las tiradas de Disparar y del daño causado.

Distancia: En esta columna se indica la distancia corta/media/larga del arma. Estos valores vienen medidos en pasos, de tal modo que puedas usar una regla para mover, disparar y combatir sobre un tablero usando miniaturas. Cada paso es equivalente a dos metros, de tal modo que 5 unidades son realmente 10 metros.

Los valores de distancia indicados son los efectivos para su uso con miniaturas. Si necesitas saber el alcance en el mundo real de un arma (para batallas que no se resuelvan sobre un mapa, por ejemplo)

multiplica cada categoría de distancia por 2,5. Un tanque, con una distancia larga de 300 pasos, tendría una distancia larga en el "mundo real" de 750 pasos o lo que es lo mismo, 1.500 metros.

Fuerza mínima: Cuando un personaje posee un valor de Fuerza menor que el dado de daño del arma empleada, aún puede seguir usándola, pero tendrá penalizaciones por ello. Primero, el dado de daño adicional se ve reducido hasta el de su propia Fuerza. Si un chaval enclenque (FUE d4) agarra una espada larga (d8), su daño será de 2d4 y no d4+d8. Por otra parte, una hercúlea heroína (FUE d10) tirará d10+d8 cuando deba determinar el daño que causa con esa misma espada larga.

Segundo, si el dado de Fuerza no es igual al menos del dado del arma, el atacante tampoco gana ninguna de las bonificaciones inherentes del arma al emplearla, como Alcance o Parada +1. Eso sí, sigue conservando cualquier penalización, como Parada -1.

Cuando un arma tiene un daño indicado con un sumando, como por ejemplo FUE+d8+2, la fuerza mínima del usuario debe ser de d8 para ganarlo.

Algunas armas a distancia también indican que hace falta fuerza mínima para su correcto uso. En este caso, un personaje con menos Fuerza de lo indicado sigue pudiendo usar el arma, pero con una penalización de -1 a su tirada de ataque por cada paso de diferencia entre su Fuerza real y la mínima pedida por el arma. Esta penalización se ignora cuando se emplea el arma apoyada sobre un bípode u otro tipo de soporte.

PA (Penetración de Armadura): El arma o munición ignora la cantidad indicada de puntos de armadura. Así, un arma con PA 4, por ejemplo, ignorará cuatro puntos de armadura. El exceso de PA simplemente se descarta sin ningún efecto.

Parada ±X: Cuando el personaje emplea esta arma, se aplica esta modificación a su valor de Parada.

Penalización de movimiento: Ciertas armas, como los rifles de francotirador, son muy imprecisas si se emplean disparando desde la cadera en vez de empleando sus excelentes miras telescópicas, tal y como han sido concebidas. Si el personaje se mueve durante la misma acción en la que dispara, sufrirá una penalización adicional de -2 a sus ataques con ella. "NoMov" indica que no es posible moverse y disparar.

Precio: Los precios del equipo son relativos, tanto a la cantidad de fondos iniciales de 500 créditos *como a su nivel tecnológico*, de tal modo que un mosquete Springfield realmente no cuesta 250 € en 1862. Sería solo el valor del arma relativo a su nivel de tecnología y el entorno de juego típico en que se pretende usarlo. Recuerda eso cuando compares los 150 de un mosquete con los 150 del AK-47; ambas armas son el estándar en sus entornos de campaña, incluso si el AK-47 es muy superior en prestaciones al mosquete. En campañas militares los personajes no necesitan comprar equipo: simplemente les asignarán lo que necesiten. A veces se indica que el precio es "militar"; esto supone que generalmente solo se venden a grandes ejércitos nacionales, quienes los suministran a las tropas bajo su mando. No suele ser posible comprar este tipo de objetos en el mercado.

La economía es uno de los factores críticos a la hora de equilibrar las distintas ambientaciones; animamos al Director de Juego a retocar los precios del equipamiento empleado en su campaña particular.

R3B: El arma dispone de un selector para disparar una ráfaga de tres balas (consulta la página 100).

Ráfaga corta: El arma puede disparar tres balas jalando solo una única vez el gatillo. Esto añade una bonificación de +2 a las tiradas de Disparar y daño, al coste de invertir una cantidad superior de munición.

Recarga: Se tarda mucho en recargar las armas antiguas, como los mosquetes y ballestas. Cada arma te indicará cuantas acciones tarda en recargarse, como 1/3, que significa que el arma puede dispararse cada tres rondas si el usuario no hace nada más que recargar durante su acción. Los personajes pueden recargar y andar sin penalización. Sin embargo, si el personaje intenta correr mientras recarga debe hacer una tirada de Agilidad (con la penalización usual de -2 por correr). El fallo simplemente indicará que no se logró realizar ningún progreso en la tarea de recargar el arma durante la acción.

SA (Semiautomático): El arma puede disparar en la modalidad de semiautomático y, por tanto beneficiándose de las reglas de disparo doble (página 100).

Carga

En general, no necesitas preocuparte demasiado por la carga. Los personajes normalmente no transportarán consigo más de lo que pueden creer que necesitan. Sin embargo, en ciertas ocasiones puede ser importante para la trama, como durante una persecución o si intentan llevarse consigo el tesoro de un dragón enfadado. Cuando eso ocurra, emplea las indicaciones siguientes:

Un personaje puede transportar hasta dos veces y media su dado de Fuerza en kilogramos sin ningún tipo de penalización. Este valor suele denominarse *límite de carga*. Un personaje con Fuerza d8, por ejemplo, puede llevar cómodamente 20 kilos (ignora las ropas normales que lleve cuando calcules este peso)

Llevar más de esta cantidad supone una penalización de -1 por cada múltiplo adicional del límite de carga. Esta penalización se aplica a todos los totales de tiradas de Agilidad y Fuerza, así como de las habilidades basadas en estos dos atributos.

Tabla de Carga*

Dado de Fuerza	Límite (normal)	Límite (Fornido)
d4	10 kg	16 kg
d6	15 kg	24 kg
d8	20 kg	32 kg
d10	25 kg	40 kg
d12	30 kg	48 kg
Cada +1	+5 kg	+8 kg

*(*) **NdT:** En la edición original de Savage Worlds el peso se indica en libras (0,453 kg), que redondeamos hasta medio kilo; tenlo en cuenta cuando uses suplementos en inglés del sistema, donde se usan libras en su lugar.*

Un héroe con Fuerza d8, por ejemplo, tiene un límite de carga de 20 kg. Puede transportar consigo de 21 a 40 kilogramos al coste de aplicar una penalización de -1 a su Fuerza, Agilidad y todas las habilidades basadas en ellas. También podría llevar entre 41 y 60, con una penalización de -2, o entre 61 y 80 kilogramos a -3.

En líneas generales no es posible transportar de forma constante pesos que inflijan una penalización por carga superior a -3. Los personajes sí que podrían, sin embargo, levantar pesos superiores (de hasta -4) y dar un par de pasos con ellos si el DJ lo considera adecuado.

Armaduras

El peso indicado en casi todas las armaduras completas, como la coraza, las cotas o las armaduras asistidas es el indicado cuando esta se distribuye por el cuerpo del usuario. Asumimos que se ha adaptado correctamente al usuario (algo que podría requerir una tirada de Conocimiento (Armaduras), herramientas básicas y 1d6 horas de trabajo. Cuando la armadura no se adapta al personaje (por ejemplo, cuando se lleva la armadura de un oponente caído), este peso normalmente se dobla.

Armaduras asistidas

Estas armaduras son capaces de transportar gran parte de su propio peso, de ahí que muestren unos valores tan bajos. Las armaduras de exploración pesan 50 kilogramos cuando están desconectadas, 75 las de combate y 110 kilos las pesadas. Todas las armaduras asistidas incluyen un comunicador con alcance efectivo de 7,5 km. Una armadura de este tipo tiene una autonomía de una semana sin necesidad de recarga. Emplean una instalación especializada y 10 horas de conexión a la corriente para regresar a su plena operatividad. El DJ puede decidir que estas armaduras consumen energía con mayor rapidez en condiciones de uso excesivo.

- **Exploración:** Están diseñadas con la mente puesta en exploradores. Además de la unidad de comunicaciones están-

dar, también van cubiertas de pintura reflectante (+4 a las tiradas de Sigilo contra la detección por radar y otros sistemas de detección automatizados, pero no personas).

- **Combate:** Se trata del blindaje usado por la infantería mecanizada de las ambientaciones futuristas. Aumenta la Fuerza del usuario en un nivel de dado, añade +2 a su Paso y permite al soldado realizar saltos de 2d6 pasos horizontales o 1d6 pasos verticales. Una pantalla integrada en el casco ofrece información de adquisición de blancos para las armas conectadas, proporcionando +1 a la habilidad de Disparar del usuario.
- **Pesada:** Las armaduras pesadas (o de asalto) se diseñaron pensando en las condiciones de combate más extremas. Sustraen 2 al Paso del usuario, pero aumentan su Fuerza en dos niveles de dado. También montan al menos un arma pesada de algún tipo, como un lanzallamas o una ametralladora, e incorporan un sistema de detección de blancos avanzado que añade +2 a la habilidad de Disparar del usuario.

Chaleco de kevlar

El chaleco de kevlar ofrece dos puntos de armadura contra los ataques. Sin embargo, su tejido dificulta el giro sobre su eje de las balas, de tal modo que niega hasta cuatro puntos de PA de la munición atacante y proporciona dos puntos adicionales de armadura contra balas (cuatro en total).

Escudos

Cuando un personaje recibe un ataque a distancia procedente el lateral en el que porta un escudo, calcula normalmente el daño, pero añade la armadura del escudo a su Dureza (actúa como si fuera un obstáculo entre ellos).

Armas a distancia y accesorios

Bípodes y apoyos

Casi todas las ametralladoras van equipadas con un bípode integral o plegable. Una vez se extienden, estos apoyos ofrecen una posición de disparo más estable, ayudando a controlar el retroceso. Lleva una acción extender el bípode y apoyar el arma. Una vez hecho, la penalización por fuego automático del usuario se reduce a -1. Si el héroe se mueve, el beneficio se cancela y tendrá que gastar nuevas acciones para posicionar el bípode.

Escopetas

Las escopetas arrojan una descarga de bolas de metal (también llamadas "postas"), que causan mayor daño a alcance corto, donde la descarga es más concentrada y la cantidad de postas que impactan al blanco superior. A medida que los proyectiles se alejan del arma, las postas se dispersan más y causan menos daño. Debido también a la dispersión es más fácil impactar con éxito al objetivo, de tal modo que el usuario de una escopeta gana +2 a sus tiradas de Disparar. Las escopetas causan 1d6 de daño a distancia larga, 2d6 a distancia media y 3d6 a distancia corta.

► **Dos cañones:** Las escopetas con doble cañón de disparo reciben el nombre de "dobles". Si el atacante desea disparar ambos cañones a la vez, añade un dado adicional de Disparar como si estuviera empleando fuego automático (más dado salvaje); el retroceso generalmente cancela la bonificación habitual de la escopeta. Resuelve el daño de cada disparo exitoso por separado.

► **Balas:** Las escopetas también pueden emplear bala. En este caso el usuario no gana la bonificación habitual de +2 a Disparar de la escopeta, pero el daño será de 2d10 independientemente de la distancia a la que se encuentre el blanco.

Miras telescópicas

Es posible añadir miras ópticas a numerosas armas de fuego, magnificando a los blancos para facilitar el disparo a distancia. Una mira telescópica añade +2 a la habilidad de Disparar del usuario, pero solo contra blancos situados a distancia media o superior y si el tirador no se mueve, apuntando durante la ronda.

Armas especiales

Cañones

Los cañones pueden disparar tres tipos de municiones distintas: sólida, metralla y fragmentación. La dotación elige el tipo de munición que va a emplear durante la recarga del arma.

La munición sólida se emplea para derribar muros o abrirse paso entre tropas en formación cerrada. Para atacar, el líder de la dotación realiza una tirada de Disparar. Cualquier otra criatura/blanco situado justo detrás y adyacente al original también recibirá el daño completo del ataque con una tirada de 1-3 en 1d6. El proceso se seguirá repitiendo hasta que ya no queden más blancos potenciales adyacentes.

La munición de metralla está formada por un contenedor explosivo lleno de pequeñas postas metálicas, clavos y otros fragmentos. Cuando el contenedor explota, su interior es arrojado hacia fuera, bañando a los blancos desprotegidos con una lluvia de plomo. La metralla causa ataques de área, empleando una plantilla mediana.

La munición de fragmentación es un obús diseñado para explotar dentro del propio cañón del arma. La metralla que contiene el obús surge desde la boca del cañón hacia fuera, barriendo todo a su paso en un cono mortal similar a lo que sería una escopeta gigante. Para determinar sus efectos, coloca una regla justo enfrente del cañón, en la dirección que se desea disparar, y haz una tirada de ataque basada en Disparar sin aplicar modificadores por distancia. En caso de fallo en la tirada de ataque, mueve el extremo más lejano de la regla 1 paso a la izquierda o a la derecha (determinado de forma aleatoria).

Ahora coloca una plantilla de área mediana en el extremo de la regla adyacente al cañón y muévela en línea recta a lo largo de la senda marcada por la regla 24 pasos. Cada posible blanco dentro de esta zona recibe un impacto de 2d6 de daño. La cobertura actúa como puntos de armadura, al igual que para cualquier otra arma con área de efecto; esto significa que cualquier personaje cuerpo a tierra añade +2 a su Dureza contra el ataque.

► **Recarga:** Con una dotación de cuatro personas solo es necesaria una acción para recargar un cañón; si la dotación es inferior aumenta a dos acciones.

► **Línea de visión:** La dotación de un cañón debe tener la capacidad de ver a sus blancos para poder atacar con éxito. La dotación de bombardas, morteros y obuses puede disparar sobre blancos que no vea directamente (asumiendo que tenga una idea aproximada de por dónde anda el blanco) con una penalización de -4 y desviación doble (consulta **Ataques de área**).

Granadas

Un personaje en la zona de explosión de una granada tiene dos opciones adicionales además de las normales. Puede intentar recogerla y devolverla, o lanzarse sobre ella para intentar tapar la explosión con su cuerpo.

► **Devolverla:** Para recoger la granada y lanzarla de vuelta antes de que explote, el personaje debe hacer una tirada de Agilidad

-4 (o a -2 si estaba en espera). El fallo significará que explota antes de que lo logre, recibiendo un dado de daño adicional.

► **Cubrirla:** El personaje también se puede lanzar sobre la granada. Al realizar esta acción tan heroica, doblará la cantidad de dados de daño que hace, pero todos los demás personajes en el área de explosión podrán añadir su Dureza a la propia para determinar sus efectos. Los aliados normalmente no realizan acciones tan suicidas, aunque el DJ podría determinar otra cosa en algún caso específico, como cuando dicho aliado tiene un rasgo de personalidad leal.

Lanzallamas

Esta categoría incluye todos los instrumentos que rocían líquidos inflamables o incluso pura llama. Para usarlos, el atacante coloca el extremo más estrecho de una plantilla de área cónica junto a la base del arma. Después, el atacante hace una tirada de Disparar a +2. Los defensores que hagan una tirada de Agilidad igual o superior al valor total de Disparar del atacante lograrán salir del chorro y no se ven afectados. El resto sufrirán el daño del arma (generalmente 2d10) y deben hacer una tirada para ver si prenden en llamas (consulta **Fuego**). Como otras armas de área, los lanzallamas generalmente ignoran casi todas las armaduras corporales (consulta **Ataques de área**).

► **Lanzallamas de vehículo:** Las organizaciones militares emplean a veces lanzallamas con un alcance muy superior al indicado. Las llamas generadas por un *British Crocodrile*, por ejemplo, tienen un alcance de unos 70 metros (35 pasos). Sin embargo, para alcanzar tales distancias es necesario arquear el chorro de llamas, de tal modo que el personaje usa una plantilla de área mediana en vez de cónica. El centro de la plantilla de área se puede situar en cualquier punto dentro de la distancia del lanzallamas específico, que vendrá indicada en sus notas. Se resuelve el ataque como cualquier otro de área, de tal modo que los blancos siguen teniendo la posibilidad de abandonar la plantilla tal y como se detallo previamente.

Minas-S

Estas letales minas están diseñadas para alzarse en el aire, hasta la altura de la cabeza, y bañar la zona circundante con metralla. Contra este tipo de armas solo la cobertura completa que proteja desde arriba proporciona su blindaje. Simplemente tirarse al suelo no ofrece ningún tipo de protección.

Misiles

Estas armas aire-aire (o espaciales) están diseñadas para destruir cazas enemigos y otros blancos pequeños con el impacto de una cabeza explosiva. Para activarlos, el piloto primero debe "capturar" la señal del blanco en su propio panel de control. Esto se logra mediante diversos procedimientos, incluyendo la marca de calor, radar, otras emisiones o incluso el perfil del vehículo objetivo, dependiendo del nivel tecnológico empleado.

Para lograr la captura de señal, el piloto selecciona un blanco y debe vencerlo en una tirada opuesta de Pilotar. El atacante deberá sustraer los modificadores por alcance de la tirada de Pilotar, exactamente igual que si estuviera usando Disparar.

Una vez realizado, el piloto decide cuantos misiles planea lanzar (hasta el máximo que determine la capacidad de carga de su aparato). Si el blanco se encuentra a distancia corta, tendrá una ronda para evadirlos. Dos rondas (y posibilidades) a distancia media y tres a distancia larga.

Para evadir un misil es necesario realizar una tirada de Pilotar a -4. Nótese que la aeronave podría contener sistemas de evasión adicionales, como bengalas o contramedidas electrónicas, que añaden +4 a esta tirada si son del tipo apropiado (bengalas contra misiles guiados por calor y contramedidas frente a misiles guiados por radar) en lugar del +2 habitual.

► **Blancos en tierra:** Se debe seguir el mismo procedimiento indicado anteriormente, pero el blanco emplea Conducir o Navegar contra la tirada de Pilotar del atacante.

► **Misiles tierra-aire:** También funcionan igual; el atacante emplea Disparar mientras que el defensor emplea Pilotar.

► **Sistemas antimisiles:** Los vehículos más grandes tienen sistemas antimisiles diseñados para derribar los misiles dirigidos hacia ellos, como láseres de respuesta o muros de materia. Todos estos sistemas requieren mucha suerte y algo de práctica para funcionar. Primero, el tripulante al cargo de la batería realiza una tirada de Disparar, aplicando cualquier penalización por distancia (no añadas el modificador por velocidad o tamaño del misil, la batería ya se hace cargo de ellos). Cada éxito tiene una posibilidad entre seis (1 en 1d6) de lograr derribar el torpedo. Un sistema Phalanx, por ejemplo (CdF 5), tira cinco dados y cada uno de ellos que obtenga un "1" habrá logrado derribar un misil.

► **Obstáculos:** La presa que evade los misiles puede añadir +2 a su tirada de Pilotar si cuenta con suficiente cobertura, como un campo de asteroides, las paredes de un cañón o el casco de una nave nodriza.

LUFTVERKEHRGESELL
KARL HAUSHOFF
001 - ZYLB
FONOSA

Tabla de Armas C/C

	Daño	Peso	Precio	Notas
Medievales				
Armas de asta				
Alabarda	FUE+d8	7,5	250	Alcance 1, dos manos
Lanza	FUE+d6	2,5	100	Parada +1, Alcance 1, dos manos
Lanza de torneo	FUE+d8	5	300	PA 2 cuando carga, Alcance 2, solo se puede usar en combate montado
Pica	FUE+d8	12,5	400	Alcance 2, dos manos
Vara	FUE+d6	4	10	Parada +1, Alcance 1, dos manos
Armas de hoja				
Daga	FUE+d4	0,5	25	--
Espada corta	FUE+d6	2	200	Incluye sables de caballería
Espada larga	FUE+d8	4	300	Incluye cimitarras
Espadón	FUE+d10	6	400	Parada -1, dos manos
Estoque	FUE+d4	1,5	150	Parada +1
Katana	FUE+d6+2	3	1.000	PA 2
Hachas y mazas				
Hacha	FUE+d6	1	200	--
Hacha de batalla	FUE+d8	5	300	--
Hacha a dos manos	FUE+d10	7,5	500	PA 1, Parada -1, dos manos
Mangual	FUE+d6	4	200	Ignora bonificaciones de Parada por escudos y cobertura
Martillo de guerra	FUE+d6	4	250	PA 1 vs arm. rígidas (corazas y placas)
Maza	FUE+d8	10	400	PA 2 vs arm. rígidas, Parada -1, dos manos.
Contemporáneas				
Bastón/porra	FUE+d4	0,5	10	Usado por la mayoría de agentes de policía
Bayoneta	FUE+d4	0,5	25	Colocada en un rifle, aumenta su daño a FUE+d6, Parada +1, Alcace 1 y dos manos
Cuchillo de supervivencia	FUE+d4	1,5	50	Contiene herramientas que dan +1 a las tiradas de Supervivencia
Navaja	FUE+d4	0,5	10	Si se oculta, impone -2 a las tiradas de Notar para encontrarla
Motosierra	2d6+4	10	200	Un 1 natural en el dado de Pelear (independientemente del dado salvaje) hace que el usuario se golpee a si mismo
Palo explosivo	3d6	1	5	Básicamente, un cartucho de escopeta atado a un palo y usado como arma C/C; debe recargarse con otro cartucho nuevo (1 acción)
Puño americano	FUE+d4	0,5	20	Quien las use se sigue considerando oponente desarmado
Futuristas				
Cuchillo molecular	FUE+d4+2	0,5	250	PA 2, no puede arrojarse
Espada molecular	FUE+d8+2	4	500	PA 4
Sable láser	FUE+d6+8	2,5	1.000	PA 12, no son armas muy realistas pero sí todo un clásico de campañas *Space Opera*

Tabla de Armaduras

	Bonificación	Peso	Precio	Notas
Medievales				
Personales				
Cuero	+1	7,5	50	Cubre el torso, brazos y piernas
Cota de mallas (cota larga)	+2	12,5	300	Cubre el torso, brazos y piernas
Peto de coraza	+3	12,5	400	Cubre el torso
Brazales de coraza	+3	5	200	Cubre los brazos
Grebas de coraza	+3	7,5	300	Cubre las piernas
Yelmo de olla (abierto)	+3	2	75	50% de proteger en un impacto en la cabeza
Yelmo completo (cerrado)	+3	4	150	Cubre la cabeza
Bardas para animales				
Barda de coraza	+3	15	1.250	Para caballos
Escudos**				
Escudo pequeño (rodela)	--	4	25	Parada +1
Escudo mediano	--	6	50	Parada +1, +2 armadura vs ataques a distancia que impacten
Escudo grande (cometa, pavés)	--	10	200	Parada +2, +2 armadura vs ataques a distancia que impacten
Contemporáneas				
Chaleco blindado	+2/+4	6	80	Cubre el torso
Chaleco de kevlar	+2/+4	4	250	Cubre el torso, ver notas
Chaleco de kevlar con refuerzos	+4/+8	6	2.500	Como el kevlar, pero los refuerzos cerámicos proporcionan armadura +8 (total) contra las balas
Casco de motero	+3	2,5	75	50% de proteger en un impacto en la cabeza
Casco de acero	+4	2,5	80	50% de proteger en un impacto en la cabeza
Futuristas				
Traje de batalla para infantería	+6	10	Militar	Cubre el cuerpo entero, blindaje de artificieros de última generación o militar en un futuro inmediato
Armadura pesada	+8	15	Militar	Cubre el cuerpo entero, militar del futuro
Armadura asistida (exploración)	+10	0	Militar	Cubre el cuerpo entero, militar del futuro lejano
Armadura asistida (combate)	+12	0	Militar	Cubre el cuerpo entero, militar del futuro lejano
Armadura asistida (pesada)	+14	0	Militar	Cubre el cuerpo entero, militar del futuro lejano
Chaleco reflectante	+10	2,5	200	Cubre el torso, futuro lejano, solo protege contra láseres

(*) Se trata del peso efectivo al llevarla puesta. Pesarán bastante más cuando simplemente se transporten.
(**) Los escudos solo protegen contra ataques procedentes del frente y la izquierda (asumiendo un personaje diestro).

Tabla de Armas a Distancia

	Distancia	Daño	CdF	Precio	Peso	Mun.	FUE Mín	Notas
Medievales								
Arco	12/24/48	2d6	1	250	1,5	--	d6	--
Arco largo, galés	15/30/60	2d6	1	200	2,5	--	d8	--
Ballesta	15/30/60	2d6	1	500	5	--	d6	PA 1, Recarga 1
Cuchillo/daga	3/6/12	FUE+d4	1	25	0,5	--	--	--
Hacha arrojadiza	3/6/12	FUE+d6	1	75	1	--	--	--
Honda	4/8/16	FUE+d4	1	10	0,5	--	--	--
Lanza	3/6/12	FUE+d6	1	100	2,5	--	--	--
Pólvora negra								
Arcabuz (8G)*	10/20/40	1-3d6*	1	300	6	--	d6	Recarga 2
Brown Bess (.75)	10/20/40	2d8	1	300	7,5	--	d6	Recarga 2
Pistola de chispa	5/10/20	2d6+1	1	150	1,5	--	--	Recarga 2
Rifle Kentucky	15/30/60	2d8	1	300	4	--	d6	PA 2, Recarga 3
Rifle Springfield	15/30/60	2d8	1	250	5,5	--	d6	Recarga 2
Contemporáneas								
Pistolas								
Derringer (.44)	5/10/20	2d6+1	1	150	1	2	--	PA 1
Colt Dragoon (.44)	12/24/48	2d6+1	1	200	2	6	--	Revólver
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	200	2	7	--	PA 1, SA
S&W (.44)	12/24/48	2d6+1	1	250	2,5	6	--	PA 1, Revólver
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	1	300	4	7	--	PA 2, SA
Glock (9 mm)	12/24/48	2d6	1	200	1,5	17	--	PA 1, SA
Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	200	1,5	6	--	PA 1, Revólver
Ruger (.22)	10/20/40	2d6-1	1	100	1	9	--	SA
S&W (.357)	12/24/48	2d6+1	1	250	2	6	--	PA 1, Revólver
Subfusiles								
H&K MP5 (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	5	30	--	PA 1, Auto
MP40 (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	5,5	32	--	PA 1, Auto
Tommy Gun (.45)	12/24/48	2d6+1	3	350	6,5	50	--	PA 1, Auto
Uzi (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	4,5	32	--	PA 1, Auto
Escopetas								
Dos cañones (12g)	12/24/48	1-3d6*	1-2	150	5,5	2	--	Ver notas
Recortada dos cañones (12g)	5/10/20	1-3d6*	1-2	150	3	2	--	Ver notas
Repetidora (12g)	12/24/48	1-3d6*	1	150	4	6	--	Ver notas
Streetsweeper (12g)	12/24/48	1-3d6*	1	450	5	12	--	Ver notas
Rifles								
Barret (.50)	50/100/200	2d10	1	750	17,5	11	d8	PA, PenMov, AP
Carab. Spencer (.52)	20/40/80	2d8	1	250	4	7	--	PA 2
M1 (.30)	24/48/96	2d8	1	300	5	8	d6	PA 2, SA
Kar98 (7.92)	24/48/96	2d8	1	300	4,5	5	d6	PA 2
Sharps Big 50 (.50)	30/60/120	2d10	1	400	5,5	1	d8	PA 2, PenMov
Winchester'76 (.45-.47)	24/48/96	2d8	1	300	5	15	d6	PA 2

	Distancia	Daño	CdF	Precio	Peso	Mun.	FUE Mín	Notas
Rifles de asalto								
AK47 (7.62)	24/48/96	2d8+1	3	450	5	30	d6	PA 2, Auto
H&K G3 (.308)	24/48/96	2d8	3	400	5	20	d6	PA 2, Auto
M-16 (5.56)	24/48/96	2d8	3	400	4	20 o 30	--	PA 2, Auto, R3B
Steyr AUG (5.56)	24/48/96	2d8	3	400	4	30	--	PA 2, Auto, R3B
Ametralladoras								
Gatling (.45)	24/48/96	2d8	3	500	20	100	--	PA, NoMov
M2 Browning (50)	50/100/200	2d10	3	1.000	42	200	--	PA 4, Auto, AP, NoMov
M1919 (.30)	24/48/96	2d8	3	750	16	250	--	PA 2, NoMov
M60 (7.62)	30/60/120	2d8+1	3	1.000	16,5	250	d8	PA 2, NoMov
7.7 MG (japonés)	30/60/120	2d8	3	1.000	15	250	--	PA 2, Auto, NoMov
MG34 (7.92)	30/60/120	2d8+1	3	500	13	200	d8	PA 2, PenMov
MG42 (7.92)	30/60/120	2d8+1	4	500	13	200	d8	PA 2, PenMov
SAW (5.56)	30/60/120	2d8	4	750	10	200	d8	PA 2, PenMov
Besa MG (7.92)	40/80/160	2d8	3	1.000	27	50	--	PA 2, Auto, NoMov
DTMG (7.62)	30/60/120	2d8+1	3	1.000	13	60	--	PA 2, Auto, NoMov
14.5 mm MG	50/100/200	3d6	3	5.000	15	100	--	PA 2, Auto, NoMov
Futuristas								
Ametralladora láser	50/100/200	1-3d6**	5	500	7,5	200	d8	Auto
Pistola láser	15/30/60	1-3d6**	1	200	2	24	--	SA
Rifle láser	30/60/120	1-3d6**	3	300	4	48	d6	Auto, R3B

(*) Estas armas hacen 1d6 a larga distancia, 2d6 a media y 3d6 a corta distancia (ver escopetas).
(**) El daño del ataque indica el número de cargas gastadas de la batería. Así, un ataque de 3d6 consume tres cargas de munición.

Tabla de Armas de Vehículo y Antitanque

Recuérdese que la mayoría de estas armas pueden disparar munición perforante o explosiva. Un cañón de tanque, por ejemplo, puede disparar con munición perforante, causando 4d8 de daño con PA 3, o munición explosiva (AE), capaz de causar 4d6 de daño, PA 3 y afectar a una plantilla de área mediana (PAM).

Cañones y armas antitanque	Distancia	Mun. Perforante	Mun. Explosiva	CdF	Notas
Cañón 20 mm	50/100/200	2d12, PA 2	--	4	AP
Cañón 25 mm	50/100/200	3d8, PA 4	--	3	AP
Cañón 30 mm	50/100/200	3d8, PA 6	--	3	AP
Cañón antitanque 37 mm	50/100/200	4d8, PA 3	4d6, PA 3, PAM	3	AP
Cañón 40 mm	75/150/300	4d8, PA 5	3d8, PA 2, PAM	4	AP
Cañón tanque 2pdr	75/150/300	4d8, PA 5	3d6, PA 2, PAM	1	AP
Cañón antitanque 57 mm	75/150/300	4d8, PA 4	3d8, PA 2, PAM	1	AP
Cañón tanque 75 mm	75/150/300	4d10, PA 6	3d8, PA 4, PAM	1	AP
Cañon 75 mm (alemán)	75/150/300	4d10, PA 13	3d8, PA 5, PAM	1	AP
Cañón tanque 76 mm	75/150/300	4d10, PA 12	3d8, PA 5, PAM	1	AP
Cañón 88 mm (alemán)	100/200/400	4d10+1, PA 24	4d8, PA 8, PAM	1	AP
Cañón tanque 120 mm	100/200/400	5d10, PA 68	4d8, PA 30, PAM	1	AP
Cañon tanque/antitanque 76 mm (URSS)	75/150/300	4d10, PA 11	3d8, PA 4, PAM	1	AP
Cañón tanque 125 mm	100/200/400	5d10, PA 64	4d8, PA 45, PAM	1	AP
Láser 100 megavatios	150/300/600	5d10, PA 100	--	1	AP
Láser de pulsos 20 megavatios	75/150/300	--	3d6+2, PA 10, PAG	3	AP

Tabla de Armas Especiales

	Distancia	Daño	CdF	PA	Precio	FUE Mín	Área	Peso	Notas
Cañón					Mil.				
Proyectil sólido	50/100/200	3d6+1	1	4	--	--	--	--	AP, ver notas
Metralla	50/100/200	3d6	1	--	--	--	PAM	--	Ver notas
Fragmentación	Línea 24	2d6	1	--	--	--	PAM	--	Ver notas
Catapulta	24/48/96	3d6	1/3	4	Mil.	--	PAM	--	AP
Lanzacohetes									
AT-4	24/48/96	4d8+2	1	40	Mil.	d4	PAM	7,5	AP, PenMov
Bazuca	24/48/96	4d8	1	9	Mil.	--	PAM	6*	AP, PenMov
M203 40 mm	24/48/96	4d8	1	--	Mil.	d4	PAM	1,5	AP, PenMov
M72 Law	24/48/96	4d8+2	1	30	Mil.	d4	PAM	2,5	AP, PenMov
Panzershrek	15/30/60	4d8	1	17	Mil.	d6	PAM	10**	AP, PenMov
Panzerfaust	12/24/48	4d8	1	20	Mil.	d4	PAM	5	AP, PenMov
Misiles									
Hellfire	75/150/300	5d8	4	150	Mil.	--	PAM	--	AP
Sidewinder	100/200/400	4d8	2	6	Mil.	--	PAM	--	AP
Sparrow	150/300/600	5d8	2	6	Mil.	--	PAM	--	AP
TOW	100/200/400	4d6	1	140	Mil.	--	PAM	--	AP, PenMov
Minas									
Antipersonal	--	2d6+2	--	--	Mil.	--	PAP	5	--
Antitanque	--	4d6	--	5***	Mil.	--	PAM	10	AP
Claymore	--	3d6	--	--	Mil.	--	PAM	2	Fragmentación
Minas-S	--	3d6	--	--	Mil.	--	PAP	4,5	Ver notas
Lanzallamas									
Lanzallamas	0	2d10	1	--	Mil.	d8	Cono	35	Ignora armadura
Granadas									
Mk67 Pinneaple (USA)	5/10/20	3d6	--	--	Mil.	--	PAM	1	Ver notas
Mango (alemania)	5/10/20	3d6-2	--	--	Mil.	--	PAM	1	Ver notas

(*) Más 1,5 kg por disparo adicional. *(**) Más 3,5 kg por disparo adicional.*
(***) La PA se enfrenta a 1/2 de la armadura inferior (redondea hacia arriba).

Tabla de Munición

	Peso	Precio	Notas
Balas (50)			
Pequeñas	1,5	10	Para armas de calibres .22 al .32
Medianas	2,5	25	Para armas de calibres 9 mm al .45
Grandes	4	50	Para calibres .50 y la mayoría de riflres
Batería de láser (1)	0,5	25	Un cargador completo para pistola, rifle o ametralladora láser
Flechas (5)*			
Estándar	0,5	0,5	--
Flor de loto	0,5	1	+1 al daño; solo suelen existir en ambientaciones orientales
Teflón	0,5	5	PA 2, solo época contemporánea
Pólvora y balines (10)	0,5	3	Para armas de pólvora negra
Virotes (5)*	0,5	2	PA 2 (la munición estándar de ballesta)
Proy. honda (10)	0,5	0,5	Es posible encontrar piedras gratis según el terreno, pasando 1d10 minutos y una tirada de Notar.

(*) Si es importante, las flechas y virotes utilizados se pueden recuperar con 4-6 en una tirada de 1d6.

Tabla de Objetos Mundanos

	Precio*	Peso
Equipo de aventurero		
Aceite para lámpara (0,5 l)	2	0,5
Antorcha (1 hora, 8 m rad.)	5	0,5
Caja de herramientas	200	2,5
Cámara, desechable	10	0,5
Cámara, regular	75	1
Cámara, digital	300	0,5
Cantimpora/pellejo de agua	5	0,5
Carcaj (20 para flechas/virotes)	25	1
Cuerda (20 m)	10	7,5
Encendedor	2	--
Esposas (pies o manos)	15	1
Gancho de escalada	100	1
Ganzúas	200	0,5
Jabón, pastilla	1	0,1
Lámpara (luz, 8 m radio)	25	1,5
Linterna (luz, 20 m haz)	20	1,5
Manta	10	2
Martillo	10	0,5
Mochila	50	1
Pala	5	2,5
Palanqueta	10	1
Pedernal y acero	3	0,5
Petaca (de cerámica)	5	0,5
Petate (saco de dormir, invernal)	25	2
Piedra de filar	5	0,5
Silbato	2	--
Sombrilla/paraguas	5	1
Teléfono móvil	100	--
Vela (luz, 4 m radio)	1	1
Mudas de ropa		
Botas de invierno	100	0,5
Botas de senderismo	100	0,5
Ropa de camuflaje militar	20	--
Ropa de diario	20	--
Ropa formal	200	--
Ropas invernales (capa/anorak)	200	1,5
Alimentos		
Comida barata (*Fast Food*)	5	0,5
Comida decente (restaurante)	15+	--
Raciones militares/supervivencia	10	0,5
Raciones de viaje (5 comidas, duran una semana)	10	2,5

	Precio*	Peso
Animales y arneses		
Caballo	300	--
Caballo de guerra	750	--
Silla de montar, normal	10	5
Silla de montar, ornamentada	50	5
Barda para caballos de guerra (+3)	1.250	15
Ordenadores		
Sobremesa	800	10
Portátil	1.200	2,5
PDA/Tablet	250	0,5
GPS	250	0,5
Vigilancia		
Detector de transmisiones	525	0,5
Gafas de visión nocturna:		
Pasivas (sin penalizaciones por penumbra u obscuridad)	1.000	1,5
Activas (sin penalización, da igual el nivel de oscuridad)	2.500	2
Interceptor de telefonía móvil	650	2,5
Interceptor de línea telefónica (tirada de Reparar para interceptar una llamada de cable telefónico)	150	1
Micrófono parabólico (alcance 200 metros)	750	2
Micrófono transmisor (bicho)	250	--

(*) El coste de los objetos mundanos depende por completo del entorno de juego y el nivel tecnológico existente. Por ejemplo, en una campaña de corte fantástico un caballo es algo común y cuesta en torno a 300; en nuestro mundo los caballos cuestan miles de euros.

Vehículos

Aceleración/Velocidad máxima: Este valor indica los pasos de aceleración y velocidad máxima que el vehículo puede aplicar por turno. Hablamos siempre de campos de batalla (no en autopistas, donde lo habitual es que se doblen) y están adaptados a su uso sobre el tablero de combate, lo que significa que no pretenden ser realistas, sino se adaptan bien al resto de reglas. La velocidad máxima indicada suele ser la mitad de la velocidad operativa en el caso de vehículos militares o un cuarto en vehículos civiles. La aceleración es un valor que varía mucho en función del vehículo, así que es mejor emplear los ejemplos de los vehículos presentes en las tablas como guía.

Trepada: Se trata de un valor relativo, se usa para determinar si un vehículo aéreo tiene facilidad para ganar altura con respecto a otro, tal y como verás en las reglas de persecuciones que comienzan en la página 132. Si creas tus propios vehículos, usa las siguientes indicaciones:

Trepada	Ejemplos de vehículos aéreos
-2	Globos y helicópteros *steampunk*
-1	Vehículos de ascensión relativamente lenta, como los helicópteros civiles
0	Bombarderos de la SGM, aeronaves pesadas, helicópteros modernos
+1	Aeronaves civiles ligeras, cazas medios
+2	Primeros cazas ligeros
+3	Jets, cazas muy ágiles, aeronaves con rápida velocidad de ascenso

Las ediciones anteriores de *Savage Worlds* empleaban una medida en pasos como valor de trepada, midiendo literalmente cuánto podía ascender la aeronave en una ronda. En los libros de ambientación donde el valor de trepada mencione estos valores, simplemente estima su nuevo valor de trepada en función de la tabla anterior.

Dureza: Se trata de la capacidad de resistencia general del vehículo, incluyendo su armadura, que ya se ha añadido a la Dureza (va después entre paréntesis para una fácil referencia). Cuando hay tres valores indicados se tratarán de resistencias distintas frente a ataques desde el frente/lateral/posterior. Calcular la Dureza de un vehículo es bastante difícil, pues hay que tener en cuenta los distintos tipos de materiales empleados, su blindaje, puntos débiles, etc. Como regla general puedes emplear la siguiente tabla para determinar su Dureza base:

Peso en toneladas	Dureza base
<1	6-8
2-4	9-11
5-25	11-12
26-60	13-14
61-100	15-18
100-200	19-22
Cada 100 tn más	+3-5

A la hora de calcular el valor de armadura, determina el valor de grosor media en pulgadas de metal que tiene el vehículo y multiplícalo por 2,5. Es una buena forma de determinar un valor inicial, que luego deberá retocarse en función del tipo de metal empleado, qué porcentaje del vehículo protege, etc.

Tripulación: Se trata del número de tripulantes más cualquier pasajero adicional que pueda transportar. Una anotación de "2+8", por ejemplo, significa que el vehículo tiene una dotación de dos tripulantes y puede llevar hasta ocho pasajeros adicionales.

Precio: El coste medio del vehículo. Cuando es militar, su precio suele estar más allá de lo que los personajes pueden permitirse y solo los ejércitos nacionales pueden adquirirlo.

Notas de equipamiento

Airbags: Los pasajeros, en caso de una colisión, reciben la mitad de los dados de daño que sería normal (redondeando hacia abajo) menos uno.

Anfibio: El vehículo puede entrar en el agua, sin inundarse o volcar. Consulta las descripciones individuales de cada vehículo para determinar su velocidad mientras está en el agua.

Armas: Las armas instaladas en el vehículo. Se debe indicar que el valor de CdF de los misiles y cohetes indica cuantos pueden dispararse en la misma acción.

Arma pesada (AP): Un arma de este tipo puede dañar a vehículos equipados con blindaje pesado.

Armas fijas: Las armas del vehículo no rotan.

Blindaje inclinado: En los vehículos mejor blindados, la armadura se dispone ligeramente inclinada para aumentar las posibilidades de que un impacto se vea desviado por el blindaje. Los ataques con armas de proyectil tienen una penalización de -2 contra este vehículo.

Blindaje pesado: Solo las *armas pesadas* pueden dañar a un vehículo de este tipo, da igual qué se obtenga en la tirada de daño. Esto evita, por ejemplo, que un tiro de pistola con mucha fortuna destruya un tanque. Los vehículos con blindaje pesado reducen a la mitad el daño de las colisiones con otros obstáculos (incluyendo vehículos), salvo cuando estos también tienen blindaje pesado.

CAM (Contramedidas Anti-Misil): Algunos cazas o naves espaciales poseen contramedidas antimisil, ya sean bengalas, sistemas electrónicos, o señuelos desechables. La cantidad indicada de CAM mide sus usos y no la cantidad exacta de bengalas o señuelos. Cuando se emplea, el CAM añade +2 a la habilidad de Pilotar del usuario *durante solo esa ronda de combate* para propósito de evadir misiles disparados hacia su nave.

Colchón de aire: El vehículo es un hovercraft y puede ignorar la mayoría de obstáculos simples del agua y del terreno firme.

Estabilizador: La presencia de un estabilizador reduce la penalización por plataforma inestable de cualquier arma a la que esté vinculado (generalmente es su cañón principal si no se dice otra cosa) hasta -1 en lugar del -2 habitual. Un estabilizador mejorado niega por completo la penalización.

Orugas: A no ser que se indique lo contrario, estas reglas asumen que todos los vehículos emplean ruedas. Los vehículos con orugas pueden pasar por encima de los obstáculos menores, como troncos caídos, y tratan cada paso de terreno difícil como si fuera 1,5 en lugar de 2.

Pintura de camuflaje electrónico: Esta pintura negra impone una penalización de -4 a las tiradas para detectar vehículos empleando sensores.

Tracción cuatro ruedas (T4R): Estos vehículos tratan cada paso de terreno difícil como si fuera 1,5 en lugar de 2.

Vehículo espacial: El vehículo ha sido diseñado para desplazarse por el espacio exterior. Aquellos que lleven añadida la coletilla "/Atmosférico" también podrán entrar y salir de las órbitas planetarias sin problemas.

Visión nocturna: Los sistemas de amplificación luminosa del vehículo eliminan las penalizaciones de penumbras (-1) y oscuridad (-2).

Visión nocturna infrarroja: Los sistemas de aumento de imagen termales del vehículo reducen las penalizaciones por oscuridad a la mitad (redondeando hacia abajo) cuando ataca a objetivos que generen calor.

Tabla de Vehículos Terrestres

	Ac/VM	Dureza	Trip.	Precio	Notas
Vehículos civiles					
Carro de tiro	Paso animal	10 (2)	1+3	1-3k	Consulta caballo en el bestiario
Coche primitivo	5/16	8 (2)	1+3	1.000	Modelo Fort-T y similares
Motocicleta	20/36	8 (2)	1+1	3.000	Moto de ciudad
Moto de trial	15/32	8 (2)	1	2.000	+4 a la Dureza contra saltos, T4R
Coche, utilitario	10/36	10 (3)	1+3	5-14k	Corsa, Kadett, etc.
Coche, familiar	20/40	11 (3)	1+4	20-60k	Airbags, equipación de lujo
Coche, SUV	20/40	14 (3)	1+7	20-60k	T4R, equipación de lujo
Coche, deportivo	30/56	10 (3)	1+3	15-300k	Mustang, Lamborghini, etc.
Camión	5/30	16 (4)	1+1	150-300k	El remolque tiene Dureza 14 (2)
Vehículos militares de la Segunda Guerra Mundial					
Jeep	10/40	7 (1)	2+3	Militar	T4R; *Armas: ametralladora M2 Cal.50 en una montura rotatoria central.*
M4 Sherman	5/12	21/16/16 (9/4/4)	5	Militar	Blindaje pesado, estabilizador, orugas. *Armas: cañón tanque 37 mm USA con M1919 coaxial, M1919 en el casco, ametralladora cal.50 en la escotilla del comandante.*
M5A1 Stuart	5/14	15/13/13 (5/3/3)	4	Militar	Blindaje pesado, estabilizador, orugas. *Armas: cañón tanque 37 mm, M1919 frontal, ametralladora cal.50 en la escotilla del comandante.*
Churchill VII	5/5	23/22/21 (9/8/7)	5	Militar	Blindaje pesado, orugas. *Armas: cañón tanque 40 mm UK con ametralladora Besa coaxial, ametralladora Besa frontal.*
Daimler	10/18	11/11/11 (1/1/1)	2+3	Militar	Blindaje pesado, tracción todas las ruedas. *Armas: cañón 2pdr UK con ametralladora Besa coaxial.*
T-34/76	5/14	19/17/18 (7/5/6)	4	Militar	Blindaje pesado, orugas. *Armas: cañón tanque 76 mm URSS con DTMG 7.62 coaxial, DTMG 7.62 frontal.*
BA-64B	5/20	12/11/11 (2/1/1)	2	Militar	Blindaje pesado, blindaje inclinado, orugas. *Armas: torreta con ametralladora DTMG 7.62.*
SDKfz 234/2 (Puma)	5/20	15/12/12 (4/1/1)	4	Militar	Blindaje pesado, T4R. *Armas: cañón 50 mm con ametralladora MG34 coaxial.*
Panzer IV	5/10	20/15/14 (8/3/2)	5	Militar	Blindaje pesado, orugas. *Armas: cañón 75 mm alemán con ametralladora MG34 coaxial, ametralladora MG34 frontal.*
Panzer IV Tiger	4/9	25/23/23 (10/8/8)	5	Militar	Blindaje pesado, orugas. *Armas: cañón 88 mm alemán con ametralladora MG34 coaxial, ametralladora MG34 frontal.*
Vehículos militares contemporáneos					
M1A1 Abrams	5/24	77/58/29 (60/41/12)	4	Militar	Blindaje pesado, estabilizador, orugas. *Armas: cañón 120 mm con M60 coaxial, M60 frontal, ametralladora cal.50 en escotilla del comandante.*
M2 Bradley	5/14	16/15/14 (4/3/2)	3+7	Militar	Blindaje pesado, estabilizador, orugas. *Armas: cañón automático 25 mm, lanzador TOW.*
T-72 MBT	5/20	61/31/26 (45/15/10)	3	Militar	Blindaje pesado, estabilizador, orugas. *Armas: cañón 125 mm con DTMG coaxial; ametralladora DTMG en la escotilla del comandante.*
T-80 MBT	5/22	66/35/26 (50/19/10)	3	Militar	Blindaje pesado, estabilizador, orugas. *Armas: cañón 125 mm con DTMG coaxial; ametralladora DTMG en la escotilla del comandante.*
Transporte blindado BRT	7/20	15/14/15	2+8	Militar	Anfibio, T4R. *Armas: torreta con ametralladora 14.5 mm y ametralladora 7.62 mm.*
Vehículos militares futuristas					
Hovertanque	8/32	116/96/76 (100/80/60)	3	Militar	Blindaje pesado, colchón de aire, estabilizador mejorado, visión nocturna; *Armas: torreta con láser 100 megavatios, láser de pulsos de 20 megavatios en el casco.*
Hovertransporte	10/30	75/60/60 (60/50/50)	2+12	Militar	Blindaje pesado, colchón de aire, estabilizador mejorado. *Armas: láser de pulsos de 20 megavatios en el casco.*

Tabla de Vehículos Aéreos y Acuáticos

	Ac/VM	Dureza	Trip.	Precio	Trep.	Notas
Aeronaves civiles						
Biplano	10/30	11 (1)	1	150k+	0	--
Cessna Skyhawk	20/48	12 (2)	1+3	150k+	+1	--
Helicóptero	20/50	11 (2)	1+3	500k+	-1	--
Lanzadera espacial	70/800	16 (4)	1+40	250 M+	+3	Espacial/Atmosférico
Learjet	25/200	14 (2)	2+10	20 M+	+3	--
Aeronaves de la Segunda Guerra Mundial						
B-17 Fort. Volante	10/126	17 (2)	10	Militar	-1	*Armas: ametralladoras cal.50 (2 en morro, 2 en torreta superior, 2 torreta inferior, 1 posiciones de cola, izquierda y derecha), bombras.*
BF-109 (alemán)	20/140	11 (2)	1	Militar	+1	*Armas: cañón 20 mm y ametralladora 13 mm (x2)*
P-47 Thunderbolt	20/172	14 (2)	1	Militar	+1	*Armas: ametralladora cal.50 (x8)*
P-51 Mustang	20/175	13 (2)	1	Militar	+2	*Armas: ametralladora cal. 50 (x6)*
Spitfire Mk IIA	15/145	10 (1)	1	Militar	+1	*Armas: ametralladora 3.03 (x8)*
Zero (japonés)	20/140	12 (2)	1	Militar	+1	*Armas: ametralladora 7.7 (x2) y cañón 20 mm*
Aeronaves militares contemporáneas						
AH-64 Apache	20/60	16 (4)	2	Militar	0	Visión nocturna; *Armas: cañón 30 mm, misil Hellfire (x16)*
AV-8B Harrier	20/180	15 (3)	1	Militar	-1/+2	*Armas: cañón 25 mm, misil Sidewinder (x2), bombas*
F-15 Eagle	50/700	16 (4)	1	Militar	+4	Visión nocturna; *Armas: cañón 20 mm, misil Sidewinder (x4), misil Sparrow (x4), bombas*
SU-27	40/625	16 (4)	1	Militar	+4	Visión nocturna; *Armas: cañón 30 mm, misil Sidewinder (x4, equivalente soviético)*
UH-1 Huey	15/45	14 (2)	4+12	Militar	0	*Armas: ametralladora M60 (x2)*
Navíos						
Bote de remos	1/2	8 (2)	1+3	500	--	--
Hidroala	4/13	15 (3)	1+9	400k+	--	Puede llevar diverso armamento
Motora rápida	20/40	10 (2)	1+3	60k+	--	--
Yate pequeño	2/10	13 (2)	1+9	500k+	--	--
Galeón	2/6	20 (4)	20+80	300k+	--	Blindaje pesado; *Armas: cañones (x46)*
Galera	2/8	19 (4)	20+100	150k+	--	Blindaje pesado, Ac/VM 1/3 (vela); *Armas: catapulta (x1)*
Patrullera costera	3/10	13 (2)	10	Militar	--	Blindaje pesado; *Armas: ametralladora cal.50 (proa x1, popa x1), 4 tubos lanzatorpedos (proa)*
Patrullera fluvial	3/12	15 (4)	4	Militar	--	Blindaje pesado; *Armas: ametralladoras cal.50 (proa x2, babor x1, estribor x1, popa x1)*

Capítulo tres: Reglamento

El reglamento de *Savage Worlds* ofrece una estructura muy sencilla para que cuentes tus propias historias de gloria y heroísmo. En este capítulo mostraremos como hacer tiradas de atributos y habilidades de forma que tus combates sean sencillos, frenéticos y divertidos.

Comodines y Extras

Tu héroe (el personaje de un jugador), junto con sus aliados, villanos y monstruos únicos reciben el nombre colectivo de *Comodines*. Estos seres poseen mayores posibilidades de hacer bien las cosas, son un poco más duros en combate y, en general, están mucho mejor detallados que el resto de guardias, sirvientes o seguidores, a quienes damos el nombre colectivo de *Extras*.

Cuando presentemos un personaje Comodín, habrá alguna marca de algún tipo junto a su nombre indicando este estado, por ejemplo:

✠ Serious Chapel

El símbolo exacto usado para indicar que un personaje es Comodín varía y suele estar relacionado con la ambientación, como una calavera con tibias cruzadas en un juego de piratas como *50 Brazas* o el semblante del mismísimo puritano en *Solomon Kane*®. En líneas generales, la presencia de una marca justo delante del nombre siempre significa que dicho personaje es un Comodín.

Además de los personajes de tus jugadores eres tú, como Director de Juego, quien decide qué otros personajes merecen este estatus de Comodín. Probablemente un sargento de la guardia sin más no lo sea, pero sí el sargento Grimlock, un veterano de muchas guerras que juega un papel destacado en tu campaña, así como Skytch, el dragón, incluso si sus tres jóvenes retoños no lo son. Pronto verás las diferencias entre Comodines y Extras, a medida que sigas leyendo esta sección, pero, a modo de referencia, pueden resumirse en:

- Los Comodines pueden sufrir varias heridas.
- Los Comodines siempre añaden un dado salvaje a su dado de habilidad o atributo cuando hacen una tirada de rasgo y emplean el mejor resultado de los dos.

Tiradas de rasgo

Para emplear una habilidad o atributo, simplemente tira el dado que tenga asignado. Cuando el resultado obtenido es de 4 o más (el Valor Objetivo o VO), la acción tiene éxito. Por ejemplo, si la Fuerza del personaje es d6, su jugador tirará un dado de seis caras. Cualquier resultado de cuatro o más significará que tiene éxito.

► **Modificadores:** Las circunstancias que rodeen la tirada pueden modificarla, como al disparar sobre un blanco situado a larga distancia o encontrar una pista muy bien escondida. Algunas situaciones, como los ataques a distancia, tienen una serie de modificadores fijos y recurrentes. Es tarea del DJ determinar qué modificadores deben aplicarse en otros casos, como a la hora de detectar una emboscada o escuchar una conversación a hurtadillas desde el otro lado de una puerta cerrada.

En general, una tarea fácil, como encontrar huellas en el barro, recibe una bonificación de +2. Una tarea difícil, como encontrar huellas a la luz de las antorchas, se hace a -2. Y una tarea muy difícil, como encontrar huellas en mitad de una tormenta, se resuelve a -4.

Explosiones

En *Savage Worlds* todas las tiradas de rasgo o daño son abiertas. Esto significa que cuando obtienes en el dado que lanzas el resultado máximo posible (por ejemplo, un 6 en d6, un 8 en d8, etc.) vuelves a tirar dicho dado y sumas su nuevo resultado al anterior. Esto se denomina *explosión*. Cualquier modificador que se debiera aplicar a la tirada se contabiliza al final, después de haber añadido cualquier explosión existente.

Aumentos

En ocasiones es importante determinar lo bien que una tirada de rasgo ha salido. Por cada cuatro puntos que saques por encima del VO obtienes un *aumento*. Si tu héroe necesitaba sacar un 4 para Disparar a uno de sus oponentes y saca un 11, impactará con un aumento (y hubiera tenido dos en caso de llegar a 12). Los aumentos se determinan después de haber aplicado a la tirada cualquier modificador existente.

Tiradas sin entrenamiento

Cuando un personaje intenta una tirada de rasgo empleando una habilidad que no ha aprendido, tira 1d4 como rasgo y reduce 2 del total obtenido. Los personajes Comodín aún siguen añadiendo su dado salvaje a estas tiradas (que también está sujeto a la penalización de -2). El DJ puede determinar, antes de resolver la tirada, que el personaje en cuestión no tiene posibilidades de lograr la acción deseada, al no tener el entrenamiento mínimo necesario, como a la hora de realizar cirugía a corazón abierto o hacer despegar un avión.

Tiradas opuestas

Los rivales, en ocasiones, se opondrán a las tiradas del personaje. Por ejemplo, cuando dos personajes forcejean por la posesión de un antiguo artefacto, ambos hacen sus tiradas, Fuerza en este caso, y comparan el resultado que obtienen.

En una situación así, el jugador activo hace primero su tirada de rasgo. Si lo desea, puede gastar **Benis** (consulta la sección siguiente), pero debe hacerlo en este momento. Cuando ya esté a gusto con el total obtenido, es su oponente quien tira. Quien obtenga un total superior vence. Y, en caso de empate, los dos oponentes continúan luchando sin un vencedor claro.

El vencedor de una tirada opuesta calcula sus aumentos en la misma empleando el resultado obtenido por su oponente como VO.

Tiradas cooperativas

Habrá situaciones en donde los personajes quieran cooperar y ayudar a un amigo a completar una tarea urgente. Cuando dos o más personajes quieren realizar la tarea juntos (y el DJ decide que es posible hacerlo sin estorbarse), el jugador principal hace su tirada, añadiendo +1 al total por cada éxito y aumento que hayan obtenido sus compañeros en sus propias tiradas. Generalmente la bonificación máxima que puede obtenerse de este modo es de +4, excepto en tareas de Fuerza, que no tienen límite.

En algunas situaciones, los personajes *no podrían* hacer tiradas cooperativas si no poseen la habilidad en cuestión. Por ejemplo, no puedes hacer tiradas para ayudar a dirigir un bote si tu personaje no tiene aprendida la habilidad Navegar.

Tiradas de grupo

Cuando quieres hacer una tirada de rasgo que no implique combate por un grupo de Extras, tira un único dado de rasgo junto con un dado salvaje. Selecciona, como siempre, el mejor resultado obtenido entre ambos y luego trátalo como el total del grupo en su conjunto. De esta forma obtienes un valor cercano a la media sin tener que hacer una tirada individual de miedo por cada uno de los Extras que ve al dragón, o ver como el soldado patoso de rigor arruina el acercamiento oculto de sus cuarenta y nueve compañeros.

El dado salvaje

Los Extras solo tiran su dado de rasgo, tal y como se ha descrito anteriormente. Los personajes Comodín, por otra parte, cuando realizan una tirada de habilidad o atributo, siempre tiran 1d6 adicional y emplean el mejor resultado entre su dado normal y este *dado salvaje*. El dado salvaje se tira como si fuera un dado de rasgo normal, pudiendo también explotar (consulta la página anterior).

► **Fallo crítico:** El lado malo de tirar un dado salvaje son los ojos de serpiente (un resultado de uno en cada dado), pues esta tirada significa un fallo crítico. El DJ se encargará de que algo horrible le pase al personaje. Es el precio que el Destino impone a quien quiere ser un héroe.

> ***Ejemplo**: Virginia Dare, aventurera internacional, se enfrenta a un puñado de enfadados sectarios. Tiene Disparar d10 y añade 1d6 como dado salvaje a la tarea. El dado salvaje saca un 4, mientras que el dado de diez caras de habilidad explota (sacando un 10). Deja el dado salvaje a un lado y repite de nuevo el d10. Obtiene un segundo 10, de tal modo que explota de nuevo, y en la tercera tirada saca un 3. ¡Su total es de 23 (10+10+3)!*

Benis

De vez en cuando los dados parecerán aliarse en contra tuya. Para evitarlo, *Savage Worlds* te proporciona ti, el jugador, algo de control sobre el destino de tu héroe.

Al comienzo de toda sesión de juego, cada jugador recibe tres benis (un modismo americano para "beneficios"), que se representan con pequeñas piedrecillas u otros contadores, y cuyo objetivo es proporcionarte un poquito de suerte adicional. El Director de Juego también puede hacer entrega de más benis como recompensa por una interpretación magistral, superar grandes obstáculos o, simplemente, entretener a todos con una acción realmente asombrosa, un comentario jocoso en el momento ideal o cualquier otro acto memorable. En la página 185 hay varios consejos sobre cuándo recompensar con benis adicionales las acciones de los jugadores.

Puedes emplear estos benis para repetir cualquier tirada de rasgo. La repites por completo desde el principio. Si estás realizando tres disparos en fuego automático y no te gusta el resultado, recoges tus tres dados de habilidad y tu dado salvaje y los repites todos. Puedes seguir gastando benis, repitiendo todas las veces que quieras, y seleccionar el mejor de los intentos obtenidos. Si sacaste un cinco, por ejemplo, gastas un beni, repites y sacas un cuatro, te quedas con el cinco original.

No es posible gastar benis al tirar en tablas, tiradas de daño (a no ser que el personaje posea la ventaja Sin Piedad) o ninguna otra tirada que no sea de rasgo.

► **Tiradas de absorción:** También pueden emplearse los benis para salvar a tu personaje de la muerte. ¡Piensa cuidadosamente cómo los gastas! Consulta la página 93 para conocer todos los detalles sobre las tiradas de absorción.

Benis del Director de Juego

¡El Director de Juego también tiene benis! Al comienzo de cada sesión de juego, el DJ recibe un beni por cada personaje jugador presente. Puede emplearlos como desee para ayudar a sus villanos durante el transcurso de la partida.

Cada uno de los personajes Comodín que deba manejar el DJ también tiene dos benis propios por sesión de juego. Estos personajes pueden emplear sus propios benis o recurrir a los de la reserva general del DJ para salvar sus malignos pellejos, pero no pueden emplear los suyos con otros personajes no jugadores. Y, como ocurre con los héroes de tus jugadores, los benis no se acumulan de sesión en sesión.

Combate

El mismo nombre del juego lo dice todo. Da igual que hablemos de las llanuras empapadas en sangre de Marte o los campos de batalla llenos de cadáveres del futuro lejano, se trata de mundos salvajes y, en ellos, la violencia está asegurada. Recomendamos el uso de miniaturas, u otro tipo de marcadores, de tal modo que los jugadores comprendan de un vistazo lo que rodea a sus personajes y puedan usar el terreno a su favor. Si no te van las miniaturas, no pasa nada, consulta la página 86.

► **Distancia:** El juego asume que vas a usar terrenos prefabricados, o un tablero de juego, y miniaturas estándar de 28mm, de tal modo que todo el movimiento y los alcances de las armas vienen medidos en pasos de unos 2,5 cm (una pulgada). Si, por cualquier causa, necesitas determinar la distancia real que representan, cada paso de movimiento/distancia es igual a dos metros.

En ocasiones el DJ deberá emplear una escala diferente para acomodar las batallas más grandes, como un intercambio de salvas de disparos realizado entre dos unidades de blindados situados gran distancia. En casos como este, simplemente divide el alcance de las armas y los pasos de movimiento hasta alcanzar la escala que buscas.

► **Tiempo:** Cuando se inicia un combate, el tiempo de juego pasa a medirse en rondas de combate de seis segundos cada una. Por tanto, diez rondas de combate son un minuto.

Aliados

Cualquier Extra aliado de los jugadores se debe repartir entre estos para que lo controlen. Se trata de un aspecto muy importante de *Savage Worlds*, pues nuestras ambientaciones incluyen con frecuencia grupos de seguidores, leales sirvientes o compañeros de unidad, y el juego está pensado para manejarlos lo más rápido y fácilmente posible. También asume que son *los jugadores* –y no el Director de Juego– quienes se hacen cargo de ellos.

No importa si *los personajes* tienen autoridad sobre dichos aliados, solo que *los jugadores* sí la tienen. Esto hace que todo el mundo se implique en la acción, incluso si su héroe ha quedado fuera de combate, y facilita la resolución de combates numerosos haciendo que todo el mundo se divierta. Por supuesto, el DJ siempre puede hacerse cargo de estos Extras cuando surja la necesidad, pero habiendo buenos jugadores de rol en la mesa, rara vez será necesario. En la página 114 pueden encontrarse varios consejos para el DJ sobre el uso de los aliados.

Iniciativa

La acción en *Savage Worlds* es frenética. Para simular el azar y facilitar al DJ su gestión sobre quién actúa y en qué orden, empleamos una bajara de cartas francesa (con dos comodines) para determinar la iniciativa de todo el mundo.

Reparte cartas a los personajes según estas directrices:

- Cada Comodín recibe una única carta de acción. Los aliados que estén bajo el control de su jugador actuarán en esta misma carta de acción.
- Cada grupo distinto de Extras bajo el control del DJ, como todos los zombis, todos los lobos, etc. comparte una carta de acción.

Los criterios exactos para formar un grupo de extras distintos y cuándo reciben una carta de acción propia, es algo que depende del DJ. Es lógico que quiera dividir su colección de 30 zombis en cinco grupos de seis. La meta es lograr un equilibrio que permita resolver la batalla lo más rápidamente posible y con la mayor sencillez. Los Comodines y otros personajes únicos presentes deberían recibir su propia carta de acción.

Nota de diseño: El mazo de acción

Los nuevos jugadores tienden a rechazar el uso de cartas para determinar la iniciativa. En las ediciones anteriores hemos proporcionado otros sistemas alternativos usando dados, pero lo cierto es que el sistema de iniciativa por cartas no solo funciona perfectamente, sino que es increíblemente divertido. Si eres nuevo en esto deberías probarlo.

Por experiencia, la emoción que supone recibir un comodín –o sacar una reina justo cuando el monstruo que te tiene contra las cuerdas saca una jota– es uno de los factores que más contribuyen al juego y quienes lo usan pronto descubren lo bien que combina con el resto de reglas en Savage Worlds, especialmente a la hora de mantener controlado el orden en el que actúan los grupos numerosos de héroes y villanos.

► **Barajar:** Se deben recoger los descartes y barajarlos de nuevo dentro del mazo cada vez que se reparta un comodín.

► **Grupos numerosos:** Cuando trate con grupos numerosos de jugadores o haya problemas de tiempo, el DJ podría optar por repartir una única carta de acción por bando (héroes y villanos). Durante el turno de los héroes, simplemente comienza por un extremo de la mesa y sigue en sentido horario. Esto acelerará mucho la resolución, pero al importante coste de alterar la mecánica de iniciativa. Cuando uno de los personajes tenga ventajas como Rápido o Temple, déjale que las aplique sobre la carta recibida (pero solo una vez).

La cuenta atrás

Tras repartir las cartas de acción, el DJ comienza la ronda de combate contando hacia atrás desde el as hasta el dos y cada grupo de personajes resuelve sus acciones cuando nombre su carta.

► **Empates:** El palo de la baraja sirve para resolver cualquier empate de número. Primero van las picas (♠), luego los corazones (♥), diamantes (♦) y finalmente los tréboles (♣).

Comodines

Cuando un jugador recibe una carta de comodín, su personaje puede actuar en cualquier momento de la ronda de combate que desee, incluso interrumpiendo las acciones de otro personaje. Además, añade +2 a todas las tiradas de rasgo y daño que realice durante el turno.

Espera

Un héroe podría esperar a ver qué ocurre durante la ronda realizando la acción de espera, actuando en un momento posterior de la ronda de combate si así lo desea. La acción de espera dura hasta que se decide dejarlo. Si un personaje en espera conserva su carta de acción al comienzo de la ronda, no recibe una nueva.

Un personaje en espera que quede aturdido por cualquier causa al final de la acción de otro personaje deja de estar en espera y debe actuar inmediatamente tras él.

► **Interrumpir acciones:** Cuando un personaje en espera desea interrumpir una acción (incluyendo la de otro rival que también estuviera en espera), tanto él como su contrincante hacen una tirada opuesta de Agilidad. Quien obtenga el valor más alto actuará primero. Si se da el raro caso de un empate en esta tirada, sus acciones serán simultáneas.

Sorpresa

En ocasiones comienza el combate antes de que todo el mundo se haya preparado. Una emboscada, una traición inesperada o una trampa podrían proporcionar a uno de los bandos implicados en un combate una importante ventaja sobre el otro.

Cuando esto ocurra, el bando que inició la lucha no recibe cartas de acción, sino que comienza el combate en espera. Las víctimas del ataque por sorpresa deben hacer tiradas de Notar. Quienes logren superarlas recibirán carta de acción de la forma normal. Quienes fallen la tirada no recibirán carta de acción y no podrán actuar durante la primera ronda del combate.

Jugar sin miniaturas

El alcance de las armas, la capacidad de movimiento de los personajes o vehículos e incluso las plantillas de área están pensados para facilitar el empleo de miniaturas sobre un tablero de juego. A esto se debe de que vengan medidas en unidades en pasos de 2,5 cm en vez de en metros, kilómetros por hora, etc.

Sin embargo, también habrá situaciones en donde no quieras emplear miniaturas. A continuación te presentamos una serie de reglas rápidas para manejar cualquier problema que pueda darse dependiente del uso de medidas para el tablero de juego.

► **Alcance:** El DJ simplemente decide a cuánta distancia se encuentran los blancos. Mentalmente, es mucho más fácil que la gente piense en metros. Recuerda que un paso sobre el tablero de juego es equivalente a dos metros, de tal modo que un blanco situado a 20 metros solo estará a diez pasos de distancia.

► **Plantillas de área:** Sin miniaturas para decidir la posición exacta de cada criatura es difícil saber cuántos oponentes podrían verse afectados por el área de efecto de, por ejemplo, una granada. En situaciones como estas puedes asumir que una plantilla de área pequeña (PAP) afecta a 1d3 oponentes, una plantilla mediana (PAM) o de cono (PAC) ataca a 2d4 adversarios y una plantilla de área grande (PAG) alcanza a 2d6 enemigos.

Los aliados del atacante adyacentes o en combate cuerpo a cuerpo con los oponentes afectados también sufrirán el daño causado por el ataque de área, a no ser que la tirada de ataque obtuviese un aumento.

Movimiento

Los personajes pueden mover su Paso completo (que suele ser 6 en el caso de los humanos) durante cada ronda. Esto se considera una acción gratuita que no interfiere ni penaliza sus otras acciones, como disparar una pistola o burlarse de un oponente.

► **Arrastrarse:** Un personaje cuerpo a tierra puede reptar arrastrándose por el suelo, a una velocidad máxima de 2 pasos por turno. Mientras lo hace se le considera en el suelo para ataques que realice o sufra.

► **Agazaparse:** El personaje podría moverse agazapado, a una velocidad igual a la mitad de su Paso. Incluso puede correr mientras lo hace, reduciendo a la mitad el resultado total de la suma de su Paso más el dado de carrera. Los ataques a distancia que se hagan contra él mientras se desplaza de este modo sufren una penalización de -1.

► **Tirarse al suelo:** El personaje puede dejarse caer al suelo en cualquier momento durante su acción, sin ningún coste. Levantarse, sin embargo, le cuesta dos pasos. Consulta la página 99 para descubrir los beneficios de estar cuerpo a tierra.

► **Terreno difícil:** Existen terrenos abruptos, como lodazales, colinas escarpadas o nieve que hacen que los personajes se muevan más despacio. Cuando sea el caso, cada paso avanzado por terreno difícil cuenta como si fueran dos.

► **Saltar:** Los personajes pueden saltar un paso horizontal, o dos pasos si toman carrerilla para coger impulso. También pueden realizar una tirada de Fuerza como acción para incrementar en un paso extra esta distancia.

Correr

Generalmente un personaje puede correr 1d6 pasos adicionales durante su turno. El personaje sufrirá por ello una penalización de -2 (la penalización normal por múltiples acciones) a todas las demás acciones que realice durante un turno en el que corre.

► **Tiradas de carrera en grupo:** Cuando se hace una tirada de grupo por un grupo de villanos, monstruos o personajes no jugadores, el DJ, o el jugador que los controle, solo realiza una única tirada de carrera por todo el grupo. No es necesario que todos los personajes implicados corran… solo es una conveniente forma de ahorrar tiempo durante el transcurso de la batalla.

Acciones

Cuando la cuenta atrás llega hasta su carta de acción, el personaje puede realizar sus acciones. El personaje puede moverse (consulta **Movimiento**) y realizar una acción –atacar, correr, lanzar un conjuro, etc. – sin penalizaciones.

El personaje puede realizar más de una acción durante su carta de acción en combate. Las acciones más frecuentes son realizar pruebas de voluntad, el uso de un poder o atacar, ya sea cuerpo a cuerpo con Pelear o a distancia con Disparar. Cada una de ellas se explica en las páginas siguientes con más detalle.

Las acciones más simples, como preparar un objeto, desenfundar una espada, u otras empresas similares, suelen consumir una única acción. Otras más complejas, como rebuscar en una mochila repleta en busca de un objeto diminuto, encender una antorcha, etc. consumen una cantidad aleatoria de tiempo (como 1d6 rondas de combate). El DJ tiene la última palabra en ese sentido.

► **Preparar las armas:** Desenfundar un arma generalmente consume la ronda entera, pero el personaje puede intentar acelerar el proceso si lo desea. No obstante, no deja de ser una acción y, por tanto, impone la penalización normal de -2 por múltiples acciones a las demás tiradas del personaje.

Desenfundar dos armas a la vez, sacar un arma de un lugar de difícil acceso (como en una pistolera de tobillo o en el interior del abrigo) o preparar un arma grande y poco manejable (un rifle, escopeta, etc.) sigue infligiendo la penalización de -2 por acciones múltiples, pero requiere una tirada de Agilidad para completarse con éxito. En caso de fallarla, se logra preparar el arma, pero el personaje no podrá atacar con ella durante ese mismo turno.

Múltiples acciones

El personaje puede realizar varias acciones a la vez, como intimidar a alguien mientras se le llena de plomo con una escopeta, correr y golpear cuerpo a cuerpo, atacar con un arma en cada mano, etc. Hay dos reglas muy importantes a tener en cuenta al hacerlo:

- El personaje no puede disparar más veces durante el turno que la cadencia de fuego del arma empleada.
- El personaje no puede hacer más de un ataque de Pelear con el mismo arma durante una ronda de combate.

Por otra parte, el personaje no puede realizar la misma acción dos veces en la misma ronda de combate: no puede hacer dos tiradas de Intimidar o lanzar dos hechizos distintos a la vez. Sí podría, sin embargo, realizar un ataque de Disparar y otro de Pelear si tuviera, por ejemplo, un cuchillo en una mano y una pistola en la otra, e incluso añadir una acción de Provocar al total. Solo podría hacer dos ataques con Pelear si tuviese un cuchillo en cada mano (o empleando la ventaja de Frenesí).

Cada acción adicional que se intenta durante la ronda de combate sustrae 2 de todas las tiradas del héroe. Si un aventurero quiere disparar una pistola con una mano y sajar a un oponente adyacente con la espada que lleva en la otra, restará 2 de ambas tiradas. Si también inicia una prueba de voluntad contra un oponente durante esa misma ronda, sustraerá 4 de las tres tiradas.

Los personajes Comodín añaden su dado salvaje a cada acción, como es normal.

Cuando el personaje se mueve durante la ronda, puede realizar sus acciones en distintos puntos del movimiento pero, aun así, seguirá sufriendo la penalización apropiada por múltiples acciones en todas ellas. Al principio puede parecer un poco extraño –el personaje podría disparar una pistola, avanzar unos cuantos pasos y luego provocar a alguien– sufrir la penalización de -2 en ambas incluso aunque la tirada de Provocar aún no se ha resuelto, así que asegúrate de que el jugador declare todas las acciones de su personaje antes de comenzar a resolver ninguna de ellas.

► **Acciones gratuitas:** Ciertas acciones son gratuitas, en el sentido de que no imponen penalizaciones por acciones múltiples. Pronunciar una o dos frases cortas, moverse hasta el Paso del personaje, tirarse al suelo, tirar para resistirse en una tirada opuesta o dejar caer un objeto al suelo son todo ejemplos de acciones gratuitas.

► **Un dado salvaje por acción:** Cuando los personajes Comodín emplean varios dados de rasgo para resolver una acción, como al disparar una ametralladora en fuego automático, solo tiran un único dado salvaje. Un guerrero empleando la ventaja de Frenesí, por ejemplo, tira dos dados de Pelear y un único dado salvaje. Puede usar el total obtenido en el dado salvaje para reemplazar cualquiera de sus dos dados de Pelear. Pero solo puede remplazar uno o ignorar ambos, no se puede aplicar sobre más de un dado de acción o ataque.

Ataques

Savage Worlds se ha diseñado buscando un combate de resolución frenética y divertida. En este apartado encontrarás todo lo necesario para saber cómo puede tu héroe diezmar a sus enemigos y escapar con vida.

Ataques cuerpo a cuerpo

El Valor Objetivo que se necesita para golpear con éxito a un oponente es igual a su valor de Parada (2 más la mitad del dado de Pelear, 2 a secas en el caso de que no tenga dicha habilidad).

► **Daño adicional:** Cuando un ataque impacta con uno o más aumentos, añade al daño total causado por ese ataque +1d6. Este d6 puede explotar con normalidad, al igual que cualquier otro daño de daño.

Ataques a distancia

La habilidad de Disparar se emplea con todo tipo de armas de proyectil, desde pistolas hasta lanzacohetes. Las armas arrojadas emplean Lanzar. El VO base para golpear con un ataque a distancia a un blanco situado a distancia corta es 4, como siempre. Los disparos a distancia media restan 2 de la tirada de ataque y los disparos a distancia larga 4 de la tirada.

Tabla de Modificadores por Distancia

Distancia	Modificador
Corta	--
Media	-2
Larga	-4

► **Daño adicional:** Cuando un ataque impacta con uno o más aumentos, añade al daño total causado por ese ataque +1d6. Este d6 puede explotar con normalidad, al igual que cualquier otro daño de daño.

► **Cadencia de fuego:** Es la cantidad de dados de Disparar que el personaje puede emplear cuando usa el arma. Estos disparos adicionales se deben resolver a la vez y cada punto de CdF otorga al héroe un dado de Disparar adicional. Una pistola con CdF 2, por ejemplo, permite usar al personaje dos dados de Disparar, que puede emplear, si lo desea, sobre blancos distintos.

Un subfusil con CdF 3 permitiría al usuario emplear hasta tres dados de Disparar a la vez, teniendo como objetivos hasta tres oponentes distintos. Los tres disparos pueden repartirse entre todos los blancos posibles a gusto del jugador, pero se resuelven todos a la vez. Un tirador con una UZI, por ejemplo, no puede realizar un disparo, moverse y luego los otros dos.

Los personajes Comodín emplearán un único dado salvaje junto con su tirada de Disparar, pudiéndolo usar para reemplazar solo uno de sus dados de habilidad, si optan por ello.

Ejemplo: *Una agente especial dispara un subfusil (CdF 3) sobre dos terroristas. La agente es un Comodín con Disparar d8, de tal modo que empleará 3d8 más un dado salvaje (1d6). El personaje decide que los dos primeros disparos irán hacia el terrorista más cercano, mientras que el tercero irá sobre el más alejado. Tira sus dos primeros dados de ocho caras contra el más cercano, luego un tercer d8 solo para el más lejano y finalmente su dado salvaje.*

Obtiene un éxito en cada uno de sus dos primeros dados de habilidad y falla con el tercero, pero como el resultado de su dado salvaje es suficiente para acertarle, el jugador reemplaza el dado de Disparar fallido con él, logrando la cantidad máxima de impactos posible (que es siempre igual a la CdF del arma).

► **Cobertura:** Los atacantes sufren una penalización cuando intentan alcanzar blancos protegidos por cobertura:

- **Cobertura ligera:** El personaje reduce en 1 sus tiradas de ataque cuando su oponente esté parcialmente oculto.
- **Cobertura media:** La penalización aumenta a -2 si más de la mitad de la silueta total del blanco está oculta a su visión. Normalmente esta misma penalización se aplica también cuando se ataca a oponentes cuerpo a tierra.
- **Cobertura pesada:** La penalización es de -4 cuando solo una pequeña parte del personaje es visible (cuerpo a tierra tras un árbol, detrás de un muro alto, fisgando tras la esquina de un edificio, etc.)
- **Cobertura casi total:** El ataque se debe producir sobre una porción mínima del blanco, que está casi oculto por completo como, por ejemplo, tras una saetera. En este caso sustrae -6 de las tiradas de ataque realizadas.

► **Iluminación:** Atacar a un blanco pobremente iluminado es más difícil que realizar el mismo ataque en buenas condiciones de visibilidad, de tal modo que se deben aplicar las siguientes penalizaciones:

Nota de diseño: De pie, caído y fuera del tablero

Uno de los principios básicos de Savage Worlds *es que los personajes están de pie, caídos o fuera del tablero. Esto asume que estás usando miniaturas pero el concepto se aplica igual si no lo haces. De pie, caído o fuera del tablero significa que el DJ puede tener docenas de actores (aliados, enemigos, etc.) implicados en el combate pero puede controlarlos con facilidad de un solo vistazo porque las miniaturas que están de pie están bien, y actúan con normalidad, las tumbadas están aturdidas y las que son incapacitadas se retiran inmediatamente del juego. Al comprender el concepto te puedes hacer una idea de por qué las reglas de aturdimiento funcionan como lo hacen.*

Esto no es una invitación a que el DJ llene la mesa de miniaturas solo porque puede hacerlo. Esta capacidad de manejar combates numerosos es solo una herramienta para que los jugadores puedan adoptar distintas estrategias, que en otros juegos no serian prácticas. ¿Quieres reclutar a la milicia del pueblo para que te ayude a pararle los pies a la horda orca? ¡Adelante! ¿Quieres añadir varios pelotones de blindados a tu unidad para ayudarte a asaltar las trincheras oponentes? ¡También puedes! Uno de nuestros más infames escenarios de convención implica el uso de una docena de tanques y cincuenta soldados por bando, apoyando una incursión que los personajes realizan, todo ello resuelto en unas dos horas de roleo, resolución de problemas y un gigantesco combate. Creemos que la capacidad y flexibilidad necesaria para lograrlo, mientras se mantiene un grado importante de detalle y personalización, es uno de los rasgos que hacen de Savage Worlds *algo tan especial.*

- **Penumbra:** La luz del ocaso, niebla ligera, noche con luna llena, etc. Condiciones como estas reducen en 1 las tiradas de ataque de los combatientes.
- **Oscuridad:** La oscuridad normal con algo de luz ambiental (noche bajo las estrellas con luna parcial, etc.) inflige una penalización de -2, e impide la detección visual de blancos situados a más de allá de 10 pasos.
- **Oscuridad total:** El blanco no es visible en absoluto en estas condiciones, pero si el personaje intuye aproximadamente la localización de su objetivo (puede oírlo en un espacio cerrado, observa un reflejo de la luz sobre su espada, etc.) podría atacarle a -4.

► **Disparar a ciegas:** En ocasiones el personaje querrá disparar sobre blancos sin saber su posición, ni siquiera aproximada. En estos casos el atacante puede hacer una tirada de Disparar a -4, como bajo oscuridad total. Si se obtiene éxito, el blanco puede hacer una tirada de Sigilo para eludir el ataque (que fallará). Esta tirada de Sigilo tiene una penalización de -2 cuando el ataque a ciegas se realiza con una CdF de 3 o más.

Daño

Tras una tirada exitosa cuerpo a cuerpo o a distancia, el atacante debe determinar el daño ocasionado. Las armas a distancia causan una cantidad fija de daño, tal y como se explica en el capítulo de equipo. Casi todas las pistolas, por ejemplo, hacen 2d6 de daño.

Las armas cuerpo a cuerpo causan una cantidad de daño igual a Fuerza del atacante más un segundo dado de daño, que depende del arma empleada. Un bárbaro con Fuerza d12 y una espada larga (d8 daño), tirará 1d12+1d8 de daño. Incluso aunque se emplee la Fuerza para determinar el daño cuerpo a cuerpo, no se trata de una tirada de rasgo. Los personajes Comodín no añaden ningún dado salvaje a esta tirada, ni se puede gastar benis para influir en el resultado.

Todas las tiradas de daño pueden explotar.

► **Daño desarmado:** Un combatiente desarmado solamente causa su propia Fuerza como daño.

► **Daño adicional:** Un ataque bien colocado afectará con más probabilidad las áreas vitales del objetivo y, por tanto, causa más daño. Cuando un personaje obtiene un aumento en una tirada de ataque (sin importar la cantidad de aumentos obtenidos) añade +1d6 al daño total causado. ¡Este d6 también puede explotar!

Aplicar el daño

El daño que realiza un ataque se compara con la Dureza de la víctima, como si fuera una tirada de rasgo (aunque no lo es y no puedes gastar benis en ella). Con un éxito, la víctima queda aturdida. Por cada aumento que se obtenga sobre su Dureza, sufrirá además una herida, tal y como se muestra a continuación:

- **Éxito:** La víctima queda aturdida. Si ya lo estaba, sufrirá una herida y seguirá aturdida. Para que esto último se produzca, el segundo efecto de aturdimiento debe proceder de un ataque físico, no sirve una prueba de voluntad u otra maniobra psicológica o emocional.
- **Aumento:** Sufre una herida por cada aumento que se produzca en la tirada y, además, la víctima queda aturdida (cuando se causan heridas, no importa si la víctima ya estaba aturdida o no previamente).

Ejemplos: *Una bárbara golpea a un ogro de Dureza 11. Uno de sus amigos, un pícaro, ya ha confundido primero al monstruo (mediante una prueba de voluntad, consulta la página 104), dejándolo aturdido.*

Si el daño causado por la bárbara está entre 11 y 14, será un éxito simple, que normalmente solo dejaría aturdido al ogro. Sin embargo, como este ya lo estaba, sufrirá una herida y seguirá estando aturdido.

Si el daño causado es de 15 o más (obteniendo uno o más aumentos), directamente causará heridas. El ogro ya estaba aturdido y, como causa al menos una herida, no hay efectos adicionales.

Efectos del daño

La aplicación de daño puede suponer tres resultados: aturdimiento, heridas e incapacitación.

Aturdimiento

Cuando el daño de un ataque es un éxito simple (entre 0 y 3 puntos de margen de éxito sobre la Dureza), el blanco queda aturdido. Los personajes aturdidos se ven distraídos, conmocionados y momentáneamente superados por el dolor. Son conscientes de lo que les rodea, pero, no reaccionan con suficiente celeridad al entorno; un estado en el que permanecerán hasta que logren rehacerse mediante una tirada de Espíritu para recuperar la normalidad.

Al comenzar su turno, un personaje aturdido debe intentar recuperarse de este estado realizando una tirada de Espíritu:

- **Fallo:** El personaje sigue aturdido. Durante su turno, solo podrá hacer acciones gratuitas (ver página 88).
- **Éxito:** El personaje ya no está aturdido y puede actuar con normalidad durante su carta de acción.

► **Gastar benis:** Un personaje puede gastar 1 beni en cualquier momento para eliminar su estado de aturdimiento. Si ocurre durante su carta de acción actual, podría actuar como si hubiese sacado un éxito en su tirada de Espíritu.

Heridas

Cada aumento obtenido en la tirada de daño genera una herida.

Los Extras heridos quedan fuera de juego. Están muertos o incapacitados, ya se determinará, pero están fuera de combate.

Los personajes Comodín pueden recibir hasta tres heridas y seguir actuando. En caso de recibir más heridas, por encima de tres, quedarán incapacitados. Sin embargo, un Comodín jamás tendrá más de tres heridas, si por cualquier causa recibiera una cantidad superior se le considerará con tres heridas e incapacitado.

► **Penalización por heridas:** Cada herida que un personaje Comodín reciba le causa al personaje una penalización acumulativa de -1 a su Paso (hasta un mínimo de 1) y a todas sus tiradas de rasgo, hasta un máximo de las tres heridas que puede recibir el héroe. Un héroe con dos heridas, por ejemplo, tendrá una penalización de -2 a su Paso y todas las tiradas de rasgos.

► **Tiempo:** En ocasiones los personajes sufrirán más de un impacto durante la misma carta de acción. Resuelve cada tirada de daño por separado, apuntando sus efectos por completo, antes de pasar a la siguiente (incluyendo las tiradas de absorción gastando benis).

Incapacitación

Los personajes incapacitados no tienen porqué estar muertos pero, en líneas generales, están demasiado molidos, doloridos o llenos de cardenales como para hacer nada útil por el resto del combate. No pueden realizar acciones y no reciben cartas de acción en combate.

Los Extras que queden incapacitados son inmediatamente retirados del juego.

Los personajes Comodín, son incapacitados cuando sufren más de tres heridas (de forma acumulativa o de golpe). En ese momento el Comodín queda incapacitado, debiendo hacer una tirada de Vigor inmediatamente:

- **Total de 1 o inferior:** El personaje muere.
- **Fallo:** Se debe tirar en la Tabla de Heridas Críticas; sus efectos son permanentes y la víctima comienza a desangrarse (ver a continuación).
- **Éxito:** Se debe tirar en la Tabla de Heridas Críticas; los efectos serán temporales, durando hasta que se hayan curado todas las heridas del personaje.
- **Aumento:** Se debe tirar en la Tabla de Heridas Críticas; los efectos desaparecerán a las 24 horas o cuando se curen todas las heridas (lo que ocurra primero).

► **Desangramiento:** Cuando un personaje comienza a desangrarse, debe hacer una tirada de Vigor al comienzo de cada ronda de combate tras la que quedara incapacitado, antes de que se reparta ninguna carta de acción para la misma.

- **Fallo:** El personaje muere a causa de la pérdida de sangre.
- **Éxito:** La víctima debe volver a comprobar el desangramiento durante la siguiente ronda de combate, o cada minuto si se trata de una situación que no implique combate.
- **Aumento:** La víctima se estabiliza y no necesita hacer más tiradas por desangramiento.

Tabla de Heridas Criticas

2d6	Lesión
2	**Innombrables:** Si la herida es permanente, habrá que olvidarse de que el personaje pueda reproducirse sin una aplicación milagrosa previa de magia o cirugía.
3-4	**Brazo:** Determina aleatoriamente si se trata del derecho o el izquierdo; quedará utilizarlo, como si tuviera la desventaja Manco (aunque si se trata del brazo bueno, se seguirán aplicando las penalizaciones de mano torpe).
5-9	**Torso:** El héroe recibió el daño en algún lugar entre la barbilla y su trasero. Tira 1d6: *1-2 Algo roto:* Reduce el dado de Agilidad en un paso (mínimo d4). *3-4 Algo magullado:* Reduce el dado de Vigor en un paso (mínimo d4). *5-6 Algo reventado:* Reduce el dado de Fuerza en un paso (mínimo d4).
10	**Pierna:** Determina aleatoriamente si se trata de la derecha o izquierda; se gana automáticamente la desventaja Cojo (o Tullido si ya se era cojo).
11-12	**Cabeza:** Has sufrido una horrible herida en la cabeza. Tira 1d6: *1-2 Cicatriz horrible:* Tu héroe gana la desventaja de Feo. *3-4 Ceguera:* Perdiste uno de tus ojos. Ganas la desventaja Tuerto (o Ceguera, si solo te quedaba un ojo bueno). *5-6 Trauma cerebral:* Enormes daños en la cabeza. Reduce el dado de Astucia en un paso (mínimo d4).

Otros personajes pueden detener un desangramiento realizando sobre el personaje una tirada de Sanar. Si tienen éxito, la víctima se estabilizará inmediatamente sin necesidad de que tenga que hacer más tiradas. Este uso de Sanar solo detiene el desangramiento; consulta el uso de la habilidad Sanar en la página 26 si lo que se desea es curar las heridas reales que pueda sufrir el personaje.

Tiradas de absorción

Los personajes pueden gastar un beni para realizar una tirada de absorción, que es una tirada de Vigor especial. El éxito en esta tirada reduce la cantidad de heridas sufridas en una, más otra por cada aumento obtenido.

Si el personaje absorbe todas las heridas causadas por el ataque, también elimina el estado de aturdimiento que pueda sufrir (incluso si se debía a otro efecto distinto). No cuentes los modificadores por heridas *que el personaje está a punto de sufrir por la herida en cuestión* al hacer la tirada.

► **Resolución temporal:** El personaje solo puede hacer una única tirada de absorción en cada ataque. Si la tirada elimina dos de tres heridas, por ejemplo, el héroe no puede realizar una segunda tirada para eliminar por separado la tercera herida recibida. Lo que sí podría, sin embargo, es emplear un segundo beni en repetir la tirada de Vigor, como en toda tirada de rasgo

► **Aturdimiento:** El personaje también puede gastar un beni en cualquier momento para eliminar inmediatamente su estado de aturdimiento (y actuar durante la ronda, si se trata de su carta de acción). Esta acción especial puede realizarse en cualquier momento, incluso justo después de haber fallado la tirada de Espíritu para recuperarse del aturdimiento.

Reglas especiales de combate

A continuación presentamos una serie de reglas relacionadas con maniobras especiales que los personajes podrían realizar durante el frenético combate.

Abandonar un combate cuerpo a cuerpo

Habrá situaciones donde tu héroe decida que una retirada a tiempo es una victoria. Siempre que el personaje desee abandonar un combate cuerpo a cuerpo, todos los oponentes adyacentes que no estén aturdidos pueden realizar sobre él un ataque como acción gratuita (y solo uno, no es posible aplicar Frenesí u otras ventajas a no ser que específicamente lo indiquen).

El personaje podría emplear la maniobra de Defensa (+2 a su Parada) mientras se retira del combate, pero al hacerlo no podrá realizar otras acciones durante esa ronda además de moverse, y sigue estando expuesto a este ataque gratuito.

> ***Ejemplo:*** *La inspectora Mars es atacada por tres sectarios, que se enzarzan con ella cuerpo a cuerpo. Decide retirarse, permitiendo a cada sectario realizar un ataque de Pelear gratuito contra ella. Mars, sabiamente, lo combina con la maniobra de Defensa mientras se aleja, aumentando su valor de Parada en 2.*

Agarrar

A veces es mejor inmovilizar a un oponente que golpearlo hasta dejar un cadáver sanguinolento. Y para eso, es necesario agarrarlo antes.

Agarrar a un oponente es una tirada opuesta de Pelear, que no causa daño. Si gana el atacante, se habrá aferrado al blanco. Con un aumento, le dejará también aturdido. Una vez aferrado, el defensor puede intentar liberarse durante su siguiente ronda. Ambos eligen entre usar su Fuerza o Agilidad y realizan una tirada opuesta con ellas. En caso de tener éxito, el defensor logrará liberarse, pero el intento le consume su acción. Si logra vencer con un aumento, no solo se liberará sino que podrá actuar con normalidad. En vez de intentar liberarse, el defensor puede optar por realizar otra acción diferente, pero deberá aplicar una penalización de -4.

Cuando vuelve a ser el turno del atacante, si este sigue aferrando a su víctima, puede hacer también una tirada opuesta para causar daño, similar a la que se describió en el caso del defensor. Con un éxito, causará su Fuerza de daño (ganando el +1d6 de daño extra normal si logra un aumento).

Apuntar

Un personaje puede emplear una ronda de combate completa apuntando (no puede realizar ningún movimiento) para añadir una bonificación de +2 a su siguiente tirada de Disparar o Lanzar durante la ronda siguiente contra aquello a lo que apuntaba (una persona, vehículo, etc.) Apuntar durante varias rondas de combate seguidas no tiene efectos adicionales.

Armas a distancia en combate cuerpo a cuerpo

No es posible emplear ningún arma a distancia más grande que una pistola contra oponentes adyacentes cuando se está enzarzado en combate cuerpo a cuerpo. Las armas más grandes, sin embargo, podrían usarse como armas improvisadas contundentes. Sí es posible disparar con pistolas mientras se está enzarzado cuerpo a cuerpo, pero como el defensor está activamente amenazando al atacante, el VO de las tiradas de Disparar en este caso es su valor de Parada, en vez del 4 habitual.

Es mucho más complicado acertar a un blanco que te encara de este modo, pudiendo forcejear y defenderse, que a otro que está a unos pocos metros de distancia.

Armas improvisadas

A menudo los héroes acaban en situaciones en donde no les queda más remedio que luchar con objetos que no han sido diseñados como armas. Acabarán usando de este

modo en combate tanto antorchas como jarrones, sillas, jarras, botellas y todo tipo de herramientas. En otras ocasiones, los personajes deberán usar sus armas en formas para las que no fueron diseñadas, como al defenderse con un arma a distancia mientras están cuerpo a cuerpo o lanzar un arma que no ha sido diseñada con esa finalidad.

Emplear de este modo un arma improvisada impone una penalización de -1 a la tirada de Pelear o Lanzar del usuario, así como un -1 a su valor de Parada. El DJ tiene la última palabra a la hora de juzgar la efectividad de un arma improvisada.

- **Armas pequeñas:** Distancia 3/6/12, Daño FUE+d4, CdF 1, FUE Min. d4, -1 ataque y Parada.
- **Armas medianas:** Distancia 2/4/8, Daño FUE+d6, CdF 1, FUE Min. d6, -1 ataque y Parada.
- **Armas grandes:** Distancia 1/2/4, Daño FUE+d8, CdF 1, FUE Min. d8, -1 ataque y Parada.

Ataque rápido

A veces, al ser superado en número, un luchador necesita sacrificar la precisión y confiar en que la suerte le sonría. Un ataque rápido simboliza una estocada repentina o liberar una ráfaga a bulto, con la esperanza de que la fortuna le sea propicia.

En combate cuerpo a cuerpo, el personaje puede hacer hasta tres ataques como única acción. Tira un dado de Pelear por cada ataque, pero sustrae -4 al total obtenido de cada dado. Los personajes Comodín añaden su dado salvaje a esta tirada, como es habitual.

En ataques a distancia se debe emplear un arma semiautomática o un revólver, pudiendo disparar hasta seis proyectiles con una penalización de -4. Tira un dado de Disparar por cada bala (junto con el dado salvaje si el atacante es un Comodín). Cuando se emplea un revólver de acción simple en esta maniobra suele decirse que se está "abanicando el percutor" y requiere emplear dos manos.

No es posible combinar un ataque rápido con ningún otro efecto que permita atacar a múltiples oponentes en la misma acción (como Barrido, Frenesí, fuego automático, usar dos armas, etc.), ni tampoco se puede combinar con un disparo doble o una ráfaga corta. Al realizar esta maniobra, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, el valor de Parada del personaje se reduce en dos puntos hasta el comienzo de su siguiente turno.

La resolución de todos los ataques de esta maniobra es simultánea, pero el atacante puede asignar sus dados de habilidad a distintos blancos si lo desea.

Ataque salvaje

Un personaje en una situación desesperada puede verse obligado a hacer a un lado cualquier amago de defensa y atacar a la desesperada. Este tipo de maniobras se denominan *ataques salvajes* y pueden ser devastadoras si se usan correctamente. Sin embargo, cuando se usan de forma poco reflexiva, rápidamente pueden hacer que el personaje muera, incluso si es un veterano.

El personaje gana +2 al realizar un ataque salvaje, tanto a su habilidad de Pelear como al daño que causa con ella, pero también su valor de Parada se ve reducido en 2 puntos hasta el comienzo de su siguiente turno.

Se puede combinar ataques salvajes con múltiples ataques, como al emplear Frenesí o Barrido, o al emplear dos armas.

Ataques apuntados

Usa los siguientes modificadores y efectos cuando los personajes deseen tomar como blanco una localización específica:

- **Extremidad (-2):** Un ataque sobre un brazo o pierna no causa daño adicional, pero podría ignorar la armadura llevada o tener algún otro tipo de efecto especial (consulta la maniobra de **Desarmar**).
- **Cabeza o punto vital (-4):** El atacante gana +4 al daño en caso de golpear con éxito una de estas zonas sensibles. El blanco debe tener puntos vitales y el atacante debe saber dónde se encuentran para poder aprovecharse de este beneficio.
- **Blanco pequeño (-4):** Los ataques contra blancos pequeños (como el corazón de un vampiro o la parte desprotegida y sin escamas del torso de un dragón) se realizan con una penalización de -4. El efecto del éxito dependerá de la situación específica: el vampiro podría morir al instante, mientras que en el caso del dragón no le protegerá su armadura natural, etc. Cuando el DJ no tiene ningún efecto especial en mente siempre puede añadir +4 al daño, como si hubiera golpeado en la cabeza o un órgano vital.
- **Blanco diminuto (-6):** Los blancos especialmente menudos o estrechos, como el visor de un yelmo de caballero, imponen una penalización de -6. Los efectos del impacto dependen del blanco específico. En el caso del caballero, un ataque así ignoraría la armadura y además infligiría +4 al daño, pues es un ataque en la cabeza (consulta un poco más arriba).

Ataques con la mano torpe

Asumimos que todos los personajes son diestros, salvo que el jugador especifique que su personaje es zurdo. Las acciones que requieren una coordinación precisa entre la visión y la mano, como Disparar o Pelear, tienen una penalización de -2 cuando se ejecutan empleando la mano torpe del personaje.

Ataques de área

Las granadas y algunos conjuros u otros tipos de ataques que afectan a una zona, en vez de un individuo se denominan ataques de área. En la página 241 y en nuestra página web, se pueden encontrar plantillas con los cuatro tamaños de área más habituales: cono, pequeña, mediana y grande.

Para atacar con un arma que afecte áreas, el jugador coloca la plantilla de área apropiada sobre el tablero de juego (o elige en donde quiere que se

produzca el centro de la explosión) antes de hacer una tirada de Disparar o Lanzar. Si el ataque tiene éxito, el área de efecto se centra justo en el lugar deseado. Todo aquello bajo la plantilla de área (o que esta roce) se verá afectado por el ataque. Tira el daño por separado para cada Comodín o grupo de Extras presente. Los blancos afectados emplearán su valor de armadura más bajo contra el daño de área; la armadura debe cubrir el cuerpo entero sin excepción para que ofrezca algo de protección contra estos ataques.

El fallo significa que el ataque se ha desviado. La distancia exacta dependerá de si el ataque era arrojado o disparado, y la categoría de distancia a la que se pretendía impactar, ya fuera corta, media o larga. En caso de armas arrojadas (como las granadas), estas se desvían 1d6 pasos, mientras que las disparadas lo hacen en 1d10 pasos. Luego multiplica el número obtenido por 1 si se trataba de distancia corta, 2 si era media o 3 si era larga. Por último, tira 1d12, leyéndolo como si fuera un reloj, para determinar la dirección en la que se desvía el proyectil. Un ataque no puede desviarse a una distancia superior a la mitad de la distancia existente hasta el blanco original. Esto evita que los ataques se desvíen tanto que caigan detrás del atacante.

► **Cobertura:** Los blancos que estén cuerpo a tierra, o que se encuentren ocultos tras cobertura están parcialmente protegidos contra los ataques de área. En situaciones como esta, transforma en puntos de armadura contra el ataque cualquier modificador por cobertura que normalmente hubieran recibido contra un ataque a distancia. Un personaje bien protegido, por ejemplo, en una trinchera, niega hasta cuatro puntos de daño procedentes de la explosión si se ve atrapado por ella.

► **Lanzarse en busca de cobertura:** Las armas de área arrojadas (como las granadas) y el impacto de la artillería ofrecen a los potenciales blancos una posibilidad de abandonar el inminente área de efecto. Aquellos objetivos que vieran el peligro a tiempo pueden hacer una tirada de Agilidad a -2 para arrojarse fuera de la zona y evitar el daño. Si tienen éxito, mueve al personaje justo fuera de la plantilla (a un punto a su elección). También es posible devolver una granada sobre su lanzador (consulta **Granadas** en la página 66).

Ataques de toque

Cuando al personaje le basta con tocar al blanco (generalmente para que algún efecto mágico tenga efecto) puede añadir +2 a su tirada de Pelear.

Combate con dos armas

Si lo desea, cualquier personaje puede atacar con un arma en cada mano. Esto se trata como cualquier otra acción múltiple e inflige una penalización de -2 a la resolución de cada ataque (la ventaja Con un Par, por otra parte, niega esta penalización cuando se ataca con dos armas).

A no ser que el héroe tenga la ventaja Ambidextro, deberá aplicar otra penalización de -2 al ataque que realice con la mano torpe (circunstancia descrita más arriba). Un héroe con la ventaja de Frenesí añade el dado adicional de habilidad a cualquiera de las armas empleadas que prefiera.

Ejemplo: *Una guerrera se ha visto rodeado por una manada de lobos gigantes hambrientos. Tiene dos espadas cortas pero no es ambidextra. Su primera tirada tendrá una penalización de -2 (por usar dos armas) y la segunda de -4 (la penalización de múltiples acciones más la de usar su mano torpe). Hará dos tiradas de Pelear distintas, aplicando su dado salvaje en cada una de ellas.*

Combate montado

Los personajes que luchan montados sobre la grupa de un caballo (o de otras bestias más extrañas) tienen una serie de ventajas y desventajas a la hora de combatir, tal y como se describe a continuación.

Las monturas no reciben cartas de acción propias, actúan durante la carta de sus jinetes. Cuando se indique que el animal en cuestión está entrenado para el combate (como los caballos de guerra), podrá atacar a cualquier amenaza situada enfrente suyo durante la acción del jinete. Las monturas no entrenadas no lucharán de este modo cuando llevan jinete sobre su grupa, solo lo harán cuando se vean arrinconadas y/o asustadas.

► **Dominio del caballo:** Los personajes que deseen combatir montados desde la grupa de otra criatura deberán usar el valor más bajo entre sus habilidades de Pelear o Cabalgar. ¡El jinete no solo debe combatir sino también montar decentemente!

► **Colisiones:** Si un combatiente montado choca con algo sólido –como un muro– tanto el jinete como la montura sufren daño por colisión, tal y como se explica en las reglas de vehículos de la página 143.

► **Carrera:** Cuando la montura realiza una acción de correr, su jinete también sufre la penalización habitual por correr (-2).

► **Caídas:** En cualquier momento donde el jinete quede aturdido o sufra una herida mientras monta, debe hacer una tirada de Cabalgar para mantenerse sobre la grupa. Si falla, caerá al suelo. Cuando el caballo está en movimiento, el jinete sufre 2d6 de daño (o simplemente quedará fatigado por el resto del combate si el caballo estaba inmóvil).

► **Disparar sobre blancos montados:** Los ataques a distancia realizados sobre personajes montados se ven sujetos a la regla de **Espectadores inocentes**, para determinar si es su montura quien recibe el daño en su lugar. Por supuesto, el atacante siempre puede optar por atacar directamente a la montura en vez de al jinete.

► **Carga:** Cuando la montura realiza una carga, su jinete gana una bonificación de +4 al daño de sus ataques exitosos de Pelear. Para que un ataque sea considerado una carga, el jinete debe haberse movido al menos seis o más pasos en una línea relativamente recta hacia el blanco.

► **Preparar las armas contra una carga:** Las armas con Alcance 1 o superior pueden prepararse contra cargas de caballería o ataques similares. Para ello, el personaje debe estar en espera cuando es atacado por un jinete cargando (consulta la regla anterior).

Una vez confirmado que se cumplen las condiciones, se realiza una tirada para interrumpir la acción del atacante, pero cada combatiente añade una bonificación de +2 a su tirada de Agilidad por cada punto de alcance que tenga su arma. El vencedor atacará primero, recibiendo la bonificación por carga de +4 a su daño, mientras que el perdedor no la ganará.

► **Monturas heridas:** Cuando el animal queda aturdido o lo hieren, retrocede o se encabrita asustado. El jinete deberá hacer una tirada de Cabalgar para permanecer en la grupa, sufriendo una caída en caso de fallo (consulta más arriba). Las monturas que no están entrenadas para el combate, cuando quedan aturdidas, huyen del mismo en una dirección aleatoria, arrastrando a sus jinetes con ellos.

Cuerpo a tierra

Si son inteligentes, los héroes se tirarán cuerpo a tierra en cuanto comience a volar plomo a su alrededor. Se moverán, dispararán y luego regresarán tras la cobertura existente antes de que finalice su acción, obligando a los oponentes a entrar en espera si quieren atacarlos. Tirarse cuerpo a tierra proporciona cobertura media contra la gran mayoría de ataques. Los ataques a distancia realizados a 3 pasos o menos ignoran este modificador, pues el blanco está igual de expuesto ante ellos que si estuviese alzado junto al atacante.

Cuando un defensor cuerpo a tierra, o caído en el suelo, es atacado cuerpo a cuerpo, su valor de Parada se reduce en 2 puntos contra el ataque. También debe aplicar un -2 a sus tiradas de Pelear. Levantarse desde el suelo cuesta 2 pasos de movimiento.

Daño no letal

Si el personaje desea incapacitar a alguien sin tener que matarlo, puede recurrir al daño no letal. El atacante solo puede emplear sus puños u otras armas contundentes. Podría emplear un arma cortante, si esta tiene un lado plano, pero implica una penalización de -1 a las tiradas de Pelear del atacante.

El daño no letal causa heridas con normalidad, pero cuando el personaje queda incapacitado por ellas, en lugar de los efectos normales de la incapacitación solo queda inconsciente durante 1d6 horas.

Las heridas causadas empleando daño no letal se tratan exactamente igual que las heridas letales. Esto significa que es mucho más fácil dejar inconsciente a un Extra que a un Comodín. Es algo intencionado y debería funcionar bien en casi todos los géneros donde los héroes puedan encajar unos cuantos puñetazos antes de caer, mientras que la calaña quede fuera de combate con uno o dos buenos ganchos.

Ejemplo: *Uno de los sectarios golpea a Buck en la cabeza. El villano tiene mucha suerte y causa 4 heridas a nuestro héroe. Buck realiza una tirada de Vigor pero no tiene éxito. Como se trataba de daño no letal, quedará inconsciente durante 1d6 horas.*

Defensa

Cuando la única acción del personaje en la ronda es defenderse, su valor de Parada mejora en +2 hasta su siguiente acción. El defensor podrá moverse con normalidad mientras se cubre y defiende, pero no puede correr o realizar ninguna otra acción.

Defensa total

Además de la opción normal de defensa, el personaje también puede dedicar su ronda a protegerse todo lo posible, a costa de no hacer otra cosa. Deberá hacer una tirada de Pelear a +2 y emplear el resultado obtenido como valor de Parada hasta su siguiente acción. Se trata de una tirada de rasgo y, por tanto, añade el dado salvaje si tiene derecho a él. Además, cualquiera de los dados implicados pueden explotar o usarse benis sobre ella si se desea.

Hay que destacar que el valor de Parada del personaje no puede empeorar a causa de esta tirada. En caso de obtener un valor inferior a la puntuación de Parada del personaje, este conserva el original (y no gana nada de su acción de defensa total).

Cuando un héroe realiza esta maniobra, no puede moverse en absoluto. Toda su atención está centrada en rechazar y cubrirse de lo que le esté atacando. Si desea moverse a la vez que protegerse deberá emplear la maniobra de defensa.

Defensor desarmado

Si un personaje emplea un arma cuerpo a cuerpo y su oponente no, dicho adversario se considera desarmado y es muy probable que salga herido. Como solo puede eludir los ataques, sin poder parar, cualquier atacante armado que lo tome como blanco gana +2 a sus tiradas de Pelear contra él. Prácticamente todos los animales y monstruos se consideran armados, debido a la presencia de armas naturales, como garras o dientes.

Desarmar

Un personaje puede intentar arrancar el arma (o cualquier otro objeto) de las manos de un oponente, tanto con un ataque cuerpo a cuerpo como con uno a distancia. Para lograrlo, primero debe golpear la extremidad del oponente que sostiene el objeto (suele ser a -2, consulta **Ataques apuntados**). El defensor, en ese momento, debe hacer una tirada de Fuerza. Si obtiene un valor inferior al daño generado por el ataque, dejará caer su arma. El atacante puede optar por combinar este ataque con un efecto no letal si emplea un arma cuerpo a cuerpo. Los ataques a distancia solo podrán generar daño no letal si el atacante toma como blanco el arma y no el miembro (generalmente -4 en lugar de -2).

Disparar hacia un combate cuerpo a cuerpo

Ocasionalmente los héroes tendrán que disparar a un oponente enzarzado cuerpo a cuerpo con un aliado. El problema está en que, aunque nosotros vemos perfectamente inmóviles las miniaturas sobre el tablero, en realidad los personajes están girando uno alrededor del otro, forcejeando, intercambiando empellones y moviéndose de forma errática. Por ello, disparar a combate cuerpo a cuerpo de este tipo es peligroso. Cuando ocurra, emplea la regla de **Espectadores inocentes** (viene descrita un poco más adelante).

Disparo doble y ráfaga corta

Un personaje equipado con un arma semiautomática (como un Colt .45, una carabina M1 o incluso un M16) puede disparar dos balas en una única acción apretando el gatillo del arma hasta el fondo. Este tipo de ataque se representa con una única tirada de Disparar que proporciona al usuario una bonificación de +1 a dar y daño, al coste de emplear dos proyectiles de su munición.

Por otra parte, muchas armas automáticas modernas, como el M16A2, disponen de un selector que permite al usuario pasar desde disparo simple bala a bala, a ráfaga corta o disparo automático como acción gratuita. La ráfaga corta, también conocida como ráfaga de 3 balas, propor-

ciona al usuario una bonificación de +2 a dar y daño, gastando tres proyectiles, tal y como indica su nombre.

Empujones

Hay ocasiones en donde los personajes querrán empujar a un oponente, con la esperanza de tirarle al suelo, obligarlo a retroceder de su posición o llevarlo hacia un lugar peligroso.

Para empujar a un oponente, el atacante y el blanco realizan tiradas opuestas de Fuerza. Cuando vence, el atacante tiene tres posibles elecciones. Puede:

- **Empujar:** Empuja al blanco 1 paso hacia atrás (2 pasos con un aumento). Si el atacante obtuvo al menos un aumento y el defensor choca con un obstáculo al retroceder, este sufrirá 1d6 de daño por cada paso movido a causa del empujón.
- **Golpear con el escudo:** Si el atacante emplea un escudo, puede empujar con él al oponente, usando las mismas reglas que para otros empujones y, además, causando su FUE en daño. Añade +1 al daño cuando se emplee un escudo pequeño, +2 un escudo mediano o +3 con un escudo grande.
- **Derribo:** En vez de empujar hacia atrás, tira al blanco al suelo.

► **Carrera:** Si el atacante ha corrido al menos 3 pasos antes de iniciar el empujón, añade +2 a su tirada de Fuerza.

► **Peligros:** El Director de Juego debe determinar el resultado de empujar a un oponente hacia un peligro u obstáculo, como el borde de un acantilado, un muro de fuego, etc.

Espectadores inocentes

Cuando el atacante falla una tirada de Disparar o Lanzar, en ocasiones puede ser importante determinar si hay otros blancos posibles en la línea de fuego. El DJ solo debería usar esta regla cuando sea dramáticamente apropiado, no necesita preocuparse por cada bala perdida de un tiroteo.

Cada fallo que obtenga un 1 en el dado de Disparar indica que se ha alcanzado a otro personaje adyacente determinado aleatoriamente. Si el atacante estaba empleando fuego automático o una escopeta, se dañará a un espectador inocente con 1 o 2. Calcula el daño con normalidad. Recuerda contar los caballos y otros animales presentes como blancos cuando se dispara sobre oponentes montados.

Es posible que esta regla no sea muy realista, pero sí es bastante plausible y ágil. Muestra la vulnerabilidad de los grupos numerosos de gente ante los ataques a distancia. Y, lo mejor de todo, incrementa la tensión que supone disparar a oponentes enzarzados cuerpo a cuerpo con los aliados del atacante.

Fuego automático

Las armas automáticas (aquellas con una CdF de 2 o más) disparan mucho más rápido –y de forma completamente distinta– al resto de armas de fuego.

Para atacar con un arma automática a pleno rendimiento, tira una cantidad de dados de habilidad igual a la cadencia de fuego del arma. Luego compara cada dado por separado con el Valor Objetivo necesario para impactar. Si el arma tiene CdF 3, por ejemplo, un Comodín tirará tres dados de Disparar más un dado salvaje y usará los tres mejores resultados que obtenga.

Recuerda que los personajes Comodín tiran sus dados de habilidad más un dado salvaje, pero no pueden lograr más impactos que la cadencia de fuego usada.

► **Retroceso:** Un arma en fuego automático suele ser más imprecisa debido al retroceso causado por los múltiples disparos. Sustrae 2 de la tirada de ataque cuando dispares en modo automático un arma (ignora esta penalización si solo disparas una única bala con el arma).

► **Fuego automático y munición:** El sistema es bastante abstracto, para no tener que estar a tirar un dado por cada bala individual disparada (aunque las tratemos

así en el juego). Esto significa que cada dado de habilidad disparado en fuego automático representa una cantidad de balas igual a la CdF cuando se cuenta la munición gastada, incluso si solo una de esas balas puede llegar a impactar con éxito y causar daño. Disparar los tres dados de habilidad con una ametralladora Thompson (CdF 3) significa que consumes 9 balas de su cargador.

Prácticamente todas las armas automáticas pueden dispararse en dos modalidades: fuego automático o disparos individuales. A no ser que un arma diga lo contrario, siempre podrás disparar desde ella un único disparo (y por tanto ignorar la penalización de -2 por el retroceso del fuego automático).

► **Fuego de supresión:** En vez de atacar a objetivos concretos, un personaje puede regar con plomo un área con la esperanza de matar, o al menos inmovilizar, un gran número de adversarios. Para suprimir un área, el atacante coloca una plantilla de área mediana sobre el tablero de juego y hace una única tirada de Disparar (la cadencia de fuego del arma no importa). Incluye en esta tirada los modificadores normales por distancia, la penalización de retroceso de fuego automático y cualquier otro factor adicional, pero ignora los modificadores procedentes del blanco en caso de haberlos (como estar cuerpo a tierra o tras cobertura), pues estos se contabilizan de otro modo, como verás un poco más adelante. Si el ataque falla, la ráfaga sale desviada y no tiene ningún efecto.

Cuando el ataque tiene éxito, todos los posibles blancos en el área deben hacer una tirada de Espíritu, añadiendo cualquier modificador por cobertura que pudieran tener contra ataques a distancia. Quienes fallen quedan aturdidos. Aquellos con un 1 natural en su tirada de Espíritu (sin importar el resultado obtenido en su dado salvaje) habrán sido golpeados por el ataque y sufrirán daño del mismo con normalidad.

El fuego de supresión usa cinco veces la cadencia de fuego del arma en balas. Así, por ejemplo, un arma con CdF 3 consumirá 15 balas cuando realiza fuego de supresión.

Ejemplo: *Buck y Virginia, dos aventureros de la era* pulp, *están huyendo de unas antiguas ruinas en un biplano robado. De repente, se ven rodeados por un maligno chamán caimán y sus fanáticos seguidores. Virginia hace rotar la ametralladora Maxim del aeroplano hacia ellos y dispara, empleando fuego de supresión para enlentecerlos mientras Buck despega.*

Coloca una plantilla de área mediana a 16 pasos del biplano –distancia media para la Maxim– y hace una tirada de Disparar. Saca un 13 en los dados a lo que resta -2 por ser fuego automático, -2 por ser una plataforma inestable (mientras el avión coge carrerilla) y -2 por ser un ataque a distancia media, para un total de 7. ¡Es un éxito! Los nativos en la plantilla de área deben hacer una tirada de Espíritu o quedar aturdidos. ¡Quienes la superen podrán seguir cargando, los que fallen se detendrán en seco aterrorizados y quienes saquen un 1 natural recibirán un balazo!

Golpe de gracia

Como acción, es posible despachar a una víctima completamente indefensa (atada, inconsciente, etc.) empleando un arma letal de cualquier tipo. Se trata de un éxito automático a no ser que el DJ determine que existe una situación especial que lo impida, como una víctima especialmente resistente, esté protegida por un blindaje natural especialmente grueso o tenga una posibilidad de escapar al golpe, etc. El asesino generalmente deberá despachar a la víctima con un ataque cuerpo a cuerpo, pero en ocasiones el DJ podría permitir que se realicen este tipo de golpes de gracia a distancia.

Múltiples oponentes

Cuando varios adversarios atacan a un mismo objetivo, pueden flanquearlo, utilizar de las brechas en su defensa y, en líneas generales, aprovecharse de su superioridad numérica.

Cuando un personaje ataca a otro, sus tiradas de ataque basadas en Pelear ganan una bonificación de +1 por cada aliado adicional adyacente al blanco, hasta un máximo de +4. Si tres guerreros atacan a un único héroe, por ejemplo, todos ellos reciben una bonificación de +2 a sus tiradas de Pelear.

Obstáculos

Habrá situaciones en donde los personajes tengan suficiente poder como para atacar a sus adversarios *a través* de objetos interpuestos (consulta la sección de **Romper cosas** cuando el objetivo es destruirlos). Para ello, primero se debe comprobar si el ataque impacta con éxito o no. Si falla, no ocurrirá nada salvo un pequeño agujero en el objeto interpuesto.

Cuando el ataque hubiese golpeado con éxito sin el modificador por cobertura, el proyectil sigue golpeando al blanco, pero el obstáculo actúa como una capa adicional de armadura contra el ataque, defendiendo al blanco oculto tras él. La tabla siguiente indica las bonificaciones de armadura que ofrecen algunos de los objetos más comunes. Este valor se añade directamente a la Dureza del blanco, sumándose con la armadura llevada en la localización afectada. El valor de PA del arma usada se resta de la protección total ofrecida y no se aplica por separado dos veces sobre cada capa de protección.

Tabla de Armadura de Objetos

Armadura	Obstáculo
+1	Cristal, cuero
+2	Escaparate de vidrio, escudo
+3	Tabique de inmueble moderno, placa de metal, puerta de coche
+4	Puerta de roble, chapa gruesa de metal
+6	Pared de cemento liviano
+8	Pared de ladrillo
+10	Pared de piedra, cristal blindado

Ejemplo: Un soldado dispara un proyectil anticarro contra una abominación nazi oculta tras un muro de piedra (armadura +10). La bazuca ignora los primeros nueve puntos de armadura, así que el muro en cuestión solo aumenta la Dureza de la criatura en uno.

Plataforma inestable

Un personaje que pretenda realizar un ataque a distancia desde la grupa de un caballo u otra montura, un vehículo en movimiento o cualquier otro lugar inestable, sufre una penalización de -2 a sus tiradas de Disparar o Lanzar.

Pruebas de voluntad

Las habilidades de Intimidar y Provocar permiten al personaje realizar un tipo especial de ataque, denominado *prueba de voluntad* contra un oponente. En situaciones de combate esto tiene un resultado mecánico, tal y como se verá a continuación. En otras situaciones, más narrativas, el Director de Juego deberá determinar las reacciones de los personajes afectados.

Para iniciar una prueba de voluntad, el personaje realiza una tirada opuesta contra el blanco elegido. El defensor usará su Astucia para resistirse a Provocar o Espíritu frente a Intimidar.

El DJ puede modificar las tiradas de ambos personajes en función de la situación. Amenazar a alguien con un arma no es educado, pero bien vale una bonificación de +2 a Intimidar… ¡a no ser que el blanco tenga un arma más grande!

Tabla de Pruebas de Voluntad

Habilidad		Se resiste con...
Intimidar	vs	Espíritu
Provocar	vs	Astucia

El éxito significa que el atacante gana +2 a su siguiente acción contra el defensor durante el combate. Un aumento no solo otorga esta bonificación, sino que además deja al blanco aturdido. Esta maniobra es una forma ideal de preparar un ataque o argucia posterior y se puede repetir cuando el anterior intento no produjo un resultado de aturdimiento.

Ejemplo: Buck Savage intenta sorprender a uno de los sectarios haciendo malabares con su machete mientras enseña los dientes como si fuera un tiburón. Hace su tirada de Provocar y supera la tirada de Astucia del nativo con un aumento. El sectario queda confundido (aturdido) y además Buck gana +2 a su siguiente acción contra él.

Romper cosas

De vez en cuando uno de los personajes querrá romper algún objeto que le moleste: un arma, una cerradura, una puerta, etc. Usa los distintos valores de Dureza como ejemplos para aquello que se presente. Emplea estas reglas para objetos sólidos. Los objetos más grandes, con numerosos componentes (como los coches) pueden encajar múltiples impactos, siguiendo las reglas de vehículos.

Se puede romper prácticamente cualquier cosa si se le dedica el suficiente tiempo y esfuerzo, así que usa esta regla solo cuando se esté intentando destruir algo con rapidez (durante las rondas de combate, por ejemplo).

El valor de Parada de un objeto inanimado es 2. La principal diferencia a la hora de atacar objetos es que las tiradas de daño no ganan bonificaciones al daño por aumentos y los dados de daño tampoco pueden explotar. A diferencia de una persona o un vehículo, el ataque no puede golpear en un área vital de un objeto y, por tanto, hacerle más daño. Si un ataque no es capaz de hacer daño suficiente para dañar un objeto, simplemente no puede destruirlo (o al menos, hacerlo con la suficiente rapidez que buscamos). Esto impide absurdos, como que los personajes destruyan una espada con una pluma, por muy buena que sea su tirada de Fuerza.

Cuando el daño generado iguala o supera la Dureza del objeto, este se rompe, dobla, parte o queda inutilizado. El DJ decide los efectos exactos. Por ejemplo, si el golpe es lo suficientemente bueno como para abrir un agujero en la puerta o arranca las bisagras que la sostienen.

Consulta **Obstáculos** para atacar *a través de* objetos.

Tabla de Dureza de Objetos

Objeto	Dureza	Tipo de daño
Cerradura	8	CONT, CORT
Cuchillo/ espada	10	CONT, CORT
Cuerda	4	CORT, PERF
Escudo pequeño	8	CONT, CORT
Escudo mediano	10	CONT, CORT
Escudo grande	12	CONT, CORT
Esposas	12	Todos
Puerta ligera	8	CONT, CORT
Puerta gruesa	10	CONT, CORT

► **Tipos de daño:** En la tabla anterior, tras el tipo de objeto y su Dureza, hay una columna que indica el tipo de daño que puede afectarlo. Las espadas cortan o perforan, las lanzas siempre perforan, etc. Las balas se consideran daño perforante, aunque las escopetas causan daño contundente a distancia corta, para propósitos de esta tabla.

En el caso de objetos, el tipo de daño realizado es importante; por ejemplo, una bala podría atravesar una puerta, pero no la destruirá. Solo un ataque cortante o contundente tiene esa capacidad de destruir una puerta de un único golpe.

Trucos

Frecuentemente, los héroes intentan todo tipo de argucias extrañas o llamativas para distraer a sus oponentes, preparando el momento ideal para iniciar un ataque posterior, definitivo y mortal. Esta maniobra engloba desde arrojar arena a los ojos de su adversario a rodar entre las piernas de un gigante para golpearle por la espalda, entre muchas otras posibilidades. Los trucos no incluyen fintas con las armas, pues estas ya se asumen como parte de los valores de Pelear y Parada del personaje.

Para realizar un truco, el jugador primero debe describir exactamente qué es lo que está haciendo su personaje. Luego, hacer una tirada opuesta de Astucia o Agilidad contra el oponente. El DJ debe determinar cuál de los dos atributos es más apropiado según la descripción de la maniobra que realiza el jugador.

Cuando el personaje tiene éxito, su oponente se ve distraído por la argucia y sufre una penalización de -2 a su Parada hasta su siguiente acción. Con un aumento, el oponente quedará además aturdido.

Las penalizaciones procedentes de varios trucos no se suman. Hacer dos trucos distintos a la vez al mismo oponente no tiene efectos adicionales.

> ***Ejemplo:*** *Un enorme matón de aspecto muy peligroso ha obligado a Buck a retroceder hasta quedar de espaldas a la pared. Nuestro héroe recurre al truco más viejo del mundo. Grita:* "¡Ahora Virginia!", *mientras sonríe como si Virginia estuviera detrás de la mole de carne y músculos. Tanto él como el matón hacen una tirada opuesta de Astucia, que Buck vence con un aumento. El desafortunado matón no solo sufre una penalización de -2 a Parada hasta su siguiente ronda, sino que la argucia permite a Buck lanzarle un rápido gancho que le deja ligeramente conmocionado (aturdido).*

Ventaja

En ocasiones un atacante es capaz de coger a un oponente completamente desprevenido, ganando *la ventaja* sobre él. Lo normal es que solo pueda ocurrir a una distancia máxima de un par de metros, pero podrían darse situaciones especiales, como un francotirador situado sobre un tejado, que permitan usarlo a distancia.

Solamente el DJ puede determinar cuando un personaje ha obtenido este tipo de ventaja sobre otro. Lo más habitual es ganarlo solo en casos como cuando la víctima está inmovilizada en la típica postura de rehén, desconoce por completo el peligro que se le viene encima o está desarmada ante un oponente armado y realiza un movimiento equivocado por su parte. En situaciones así, el atacante se considera en espera y añade +4 tanto a su tirada de ataque como al daño en caso de que decida ejecutar la amenaza.

Curación

Es posible emplear la habilidad de Sanar para tratar cualquier herida sufrida durante la última hora. Cada intento lleva 10 minutos de tiempo.

Un personaje solo puede realizar un intento para ello y siempre que no haya pasado una hora desde que el paciente fue herido. Otro personaje distinto podría repetir la tirada de Sanar, pero también contará con un único intento: el curandero ya habrá hecho todo lo posible por ese paciente en particular.

Una tirada exitosa de Sanar cura una herida recibida; un aumento cura dos. Los aumentos adicionales no tienen ningún efecto.

► **Modificadores:** El médico debe sustraer la penalización por heridas del paciente de su propia tirada de habilidad. Por tanto, un personaje herido intentando sanar sus propias heridas aplica el modificador dos veces (sus heridas más la penalización por heridas del paciente, que es él mismo) a la tirada de Sanar.

Para poder realizar esta tirada de Sanar se debe tener acceso a suministros médicos básicos, como vendas y agua razonablemente limpia. Cuando no se tienen, el médico sufrirá una penalización de -2 a su tirada.

► **La hora de oro:** Tras una hora, solo es posible sanar heridas mediante curación natural o el poder *Curación Mayor*.

► **Pacientes incapacitados:** Cuando la víctima está incapacitada, el curandero primero debe hacer una tirada de Sanar para eliminar ese estado. Después podrá realizar tiradas de Sanar para curar las heridas que tenga el paciente.

Curación Natural

Cada cinco días, los personajes heridos o incapacitados pueden hacer una tirada de Vigor para curarse. Los personajes Comodín eliminan una herida (o su estado de incapacitación) con un éxito, o dos cuando obtienen un aumento. El fallo crítico en una tirada de curación natural aumenta el nivel de heridas del personaje Comodín en uno. Si el héroe ya tiene tres heridas, quedará

incapacitado. Los Extras pierden su estado de incapacitado con un éxito, falleciendo si obtienen un uno en su dado de Vigor.

Sustrae las penalizaciones por heridas de estas tiradas, como siempre, además de aplicar los siguientes modificadores. Estos últimos son acumulativos, de tal modo que un viaje movido por un clima helado mientras se sufre una herida supone un modificador total de -5.

El modificador por atención médica significa que hay alguien presente con la habilidad Sanar adquirida, que activamente comprueba el estado de las heridas, cambia los vendajes, proporciona medicamentos, cuando están disponibles y, en general, se preocupa por el bienestar del paciente.

Modificadores a la Curación Natural

Mod.	Situación
-2	Viaje movido
-2	No se tiene atención médica
-2	Malas condiciones ambientales, como calor o frío intento, lluvias fuertes, etc.
--	Atención médica (1940 o anterior)
+1	Atención médica (de 1941 al presente)
+2	Atención médica (a partir del 2010)

Consecuencias del combate

A menudo es importante saber cuál es el destino de los Extras que quedaron incapacitados durante un combate. Esto crea interesantes dilemas cuando los jugadores, tras una batalla, deben decidir qué hacer con sus compañeros heridos y prisioneros. ¿Dejarán atrás a sus hombres? ¿Rematarán a sus enemigos? Situaciones como esta presentan una oportunidad única de interpretar a los personajes, así como encontrar problemas que podrían no haber tenido en cuenta en sus planes, debiendo tratar con prisioneros o aliados seriamente heridos.

Tras un combate, los jugadores hacen tiradas de Vigor por sus aliados heridos, mientras el DJ resuelve las tiradas relacionadas con sus oponentes. Con un éxito, el Extra está vivo, aunque incapacitado (el fallo implica que el personaje falleció). Con un aumento, sus heridas eran solo superficiales y el personaje puede seguir actuando con normalidad.

► **Heridos ambulantes:** Si en algún caso es importante saber qué personajes incapacitados pueden caminar y cuáles no, haz una segunda tirada de Vigor por cada uno. Quienes la superen serán "heridos ambulantes", pueden caminar arrastrando los pies lentamente, pero no están en condiciones de luchar o realizar otro tipo de acciones.

Quienes no superen esta segunda tirada podrán moverse, pero al riesgo de agravar las heridas que sufren. Deberán hacer otra tirada de Vigor por cada hora de movimiento. Si fallan, comenzarán a morirse. Es posible estabilizarlos, con una tirada de Sanar a -2, pero cualquier movimiento adicional sin duda les será fatal.

Nota de diseño: La hora de oro

En el mundo real, los médicos de urgencias emplean una norma llamada principio de la hora de oro. Los pacientes disponen de una hora para sobrevivir a casi cualquier accidente traumático que amenace su vida. Si reciben atención médica durante ese periodo, generalmente sobreviven. Eso sí, cuanto más larga sea la espera, más probable que sus heridas causen la muerte.

En Savage Worlds *extendemos este concepto a toda la curación. Si un médico es capaz de tratar una herida antes de que transcurra una hora, puede negar sus efectos dañinos. Además de reflejar bien un concepto real, también supone un buen equilibrio entre tensión dramática y mecánica de juego. Si el grupo de aventureros simplemente pudiera repetir una y otra vez las tiradas de curación sin ningún límite, sus miembros no experimentarían el drama que supone recibir una paliza a manos de los villanos y luego tener que sopesar si buscan o no cobijo para descansar o siguen adelante a pesar de sus horribles heridas.*

La

Sumario de reglas de combate

Regla	Efectos
Abandonar el combate cuerpo a cuerpo	Los oponentes adyacentes ganan ataque gratuito contra el personaje.
Agarrar	Tirada opuesta Pelear para iniciar. Aumento = aturdimiento. El defensor hace opuesta FUE o AGI para soltarse (otras acciones a -4); atacante opuesta FUE o AGI para causar daño.
Apuntar	+2 Disparar/Lanzar si el personaje no se mueve.
Armas a distancia en combate C/C	Solo pistolas; VO igual al valor de Parada del defensor.
Armas improvisadas	*Pequeñas:* Distancia 3/6/12, FUE+d4, CdF 1, Fue Min. d4, -1 dar, daño y Parada. *Medianas:* Distancia 2/4/8, FUE+d6, CdF 1, Fue Min. d6, -1 dar, daño y Parada. *Grandes:* Distancia 1/2/4, FUE+d8, CdF 1, Fue Min. d8, -1 dar, daño y Parada.
Ataque de toque	+2 Pelear.
Ataque rápido	Hasta 3 ataques de Pelear o 6 ataques de Disparar a -4, solo armas semiautomáticas o revólveres. -2 Parada hasta siguiente acción.
Ataque salvaje	+2 Pelear y daño; -2 Parada hasta siguiente acción.
Ataques apuntados	Extremidad -2; cabeza -4, +4 al daño; blanco pequeño -4, diminuto -6.
Ataques de área	Blancos bajo la plantilla sufren daño; trata cobertura como armadura; el desvío causa 1d6 pasos de desviación en armas arrojadas, 1d10 disparadas; x1 distancia corta, x2 distancia media, x3 distancia larga.
Cobertura	Ligera -1, media -2, pesada -4.
Cuerpo a tierra/caído	Cobertura media; defensor caído tiene -2 Parada y Pelear.
Daño no letal	Se queda inconsciente 1d6 horas al llegar a Incapacitado, -1 Pelear si no se usa arma apropiada.
Defensa	+2 Parada; el personaje no puede realizar otras acciones.
Defensa total	Tira Pelear a +2 y reemplaza Parada si es superior.
Defensor desarmado	Los atacantes armados ganan +2 Pelear contra él.
Desarmar	-2 ataque; defensor tira FUE contra el daño para no dejar caer su arma.
Disparar a un combate cuerpo a cuerpo	Consulta *Espectadores inocentes*.
Disparo doble/ ráfaga corta	+1 a dar y daño/ +2 a dar y daño.
Dos armas	-2 atacar; adicional -2 a la mano mala si no se es ambidextro.
Empujón	*Empujar:* Opuesta FUE; el blanco recula 1 paso (2 con aumento). *Escudo:* Como arriba y además FUE daño, +1 por categoría de escudo. *Derribo:* Opuesta FUE; el blanco cae al suelo.
Espectadores inocentes	Fallo y tirada de 1 natural en Lanzar/Disparar (2 con escopeta o fuego automático) impacta a otra criatura aleatoria adyacente al blanco.
Golpe de gracia	Se mata automáticamente a la víctima, si está indefensa y se usa arma letal.
Iluminación	Penumbra -1, oscuridad -2, y blancos no visibles a más de 10 pasos; con oscuridad completa se debe detectar el blanco para atacarlo a -4.
Fuego automático	-2 Disparar, 1 dado de habilidad por CdF más dado salvaje; x3 munición gastada.
Fuego de supresión	Con Disparar exitoso, blancos en PAM deben hacer Espíritu o quedar aturdidos; con un 1 en ESP reciben daño normal del ataque.
Mano torpe	-2 Disparar/Pelear con la mano torpe.
Múltiples oponentes	+1 Pelear por cada atacante adicional, máximo +4.
Obstáculos	Si el ataque falla por la cobertura, el obstáculo proporciona armadura.
Plataforma inestable	-2 Disparar o Lanzar desde un vehículo o animal en movimiento.
Prueba de voluntad	Tirada opuesta Intimidar vs ESP o Provocar vs AST; se gana +2 a la siguiente acción contra el oponente y, con aumento, aturdido.
Romper cosas	Consulta Dureza de objetos; Parada 2, no hay daño extra por explosión o aumento.
Trucos	Describe acción; tirada opuesta AGI o AST; el oponente queda a -2 Parada hasta siguiente acción y, con aumento, aturdido.
Ventaja	+4 a dar y daño.

Ejemplo de combate

Los héroes son dos soldados en una campaña de *Weird Wars: Vietnam*, el teniente Griffith y el soldado raso Daniels. Mientras están en una patrulla son atacados por un grupo de hambrientos muertos vivientes. El Director de Juego decide iniciar el combate y comienza a repartir cartas de acción. Saca un diez de tréboles para los zombis, el Tte. Griffith recibe una jota de picas. El soldado Daniels tiene la ventaja Rápido y saca un dos de tréboles. Como es un resultado muy bajo, recibe otra carta, ¡y obtiene un comodín!

Soldado Daniels (comodín)

Dan arroja una granada y coloca la plantilla de área de efecto mediana (PAM) justo encima de tres zombis. Están a distancia corta, de tal modo que no hay penalizaciones a la tirada. El comodín le proporciona una bonificación de +2 y tiene Lanzar d6. Obtiene un 6, que explota. Vuelve a tirar y saca un 4. Su total es de 6+4, +2 gracias al comodín y, por tanto, 12. Impacta con dos aumentos sobre la dificultad estándar de VO 4. Las granadas hacen 3d6 de daño, 4d6 por el aumento. Tras explotar alguno de los dados y sumar todo junto, su total de daño asciende hasta 23. Es más que suficiente para conseguir un aumento sobre la Dureza de los zombis, que era de 7 y, por tanto, cada uno de ellos recibe una o más heridas. Al ser Extras, es todo lo que aguantan y quedan los tres eliminados.

Tte. Griffith (jota de picas)

El Tte. Griffith dispara en modo automático, eligiendo repartir sus disparos entre los zombis G, F y E. Su habilidad de Disparar es d6 y tiene un M-16. No tiene la ventaja ¡Rock'n'roll!, así que tiene -2 a la acción. La distancia es corta, VO 4 y, por tanto, al aplicar ese -2 necesitará obtener un 6 o superior en cada dado para acertar.

Los primeros dos dados de habilidad fallan. El tercero explota (6) y lo repite, obteniendo otra explosión (6). Tira una vez más y esta vez saca un 4, para un total de 16, menos dos del fuego automático, 14. Eso es un impacto exitoso, con aumentos, sobre el zombi E. El Tte. Griffith lanza su dado salvaje, que también explota y, contando todos los modificadores, acaba obteniendo un 6. Elige aplicar el dado salvaje sobre el zombi F.

El teniente empieza por calcular primero el daño al zombi F. El daño del M-16 es de 2d8. Tira ambos dados y los suma, para un total de 9. Es superior a la Dureza del zombi, que es de 7 pero, como no es un aumento, solo lo deja aturdido.

Después Griffith tira el daño con aumento sobre el zombi E. El daño es de 2d8 más 1d6 por el aumento. El teniente saca un 4, un 8 y un 6. Debe repetir tanto el 8 y el 6, ya que son explosiones en sus respectivos dados, y saca sendos doses en cada uno. ¡El total de daño es de 20 (4+8+6+2+2)! Eso supone, al menos un aumento sobre la Dureza del zombi, que revienta en pedazos.

Zombis (diez de tréboles)

Ahora van los zombis. El zombi F está aturdido y debe hacer una tirada de Espíritu, con un bono de +2 por ser un muerto viviente. Obtiene un total de 7, así que deja de estar aturdido . Así pues que va bamboleándose hasta entrar en contacto con el soldado Dan, al que ataca pero falla.

Los zombis D y G también se mueven hasta quedar adyacentes a él. Como el zombi F ya está en contacto con él, y no está aturdido, esto les proporciona +1 y +2 respectivamente a sus tiradas de Pelear, debido a la regla de número de oponentes (página 103). El zombi D falla, pero el G saca un total de 6 cuando la parada del soldado Dan es solo de 5, de tal modo que golpea con éxito. Causa FUE+d4 con sus sucias uñas. Como su Fuerza es d6, el DJ tira 1d6+1d4 de daño, sacando un total de 5. La Dureza de Dan es de 5, así que está aturdido.

Ronda dos

El DJ recoge las cartas de acción y baraja de nuevo todo el mazo, pues Dan obtuvo un comodín en la ronda anterior, y procede a repartir nuevas cartas de acción para todo el mundo. El Tte. Griffith recibe un patético dos de tréboles. Los zombis sacan un as de diamantes y Dan un as de tréboles. Como los diamantes van antes de los tréboles, los zombis actúan primero.

Zombis (as de diamantes)

Ya pueden atacar todos los zombis y cada uno de ellos recibe una bonificación de +2 a Pelear pues están rodeando entre todos al soldado raso. El zombi D falla con un 1. El zombi G saca un 5, +2 por número para un total de 7. Su daño normal es de FUE+d4, y obtiene un 6. Como Dan ya estaba aturdido, un segundo efecto de aturdimiento le causa una herida y, además, sigue aturdido. El zombi F tiene mucha suerte en sus tiradas. Golpea con un aumento y saca 15 de daño. Cada aumento sobre la Dureza de Dan (que es de 5) causa una herida, así que este ataque supone dos heridas más (a 9 y 13 de daño). Ya tenía una herida, causada por el zombi G, lo que asciende su total de heridas a 3. Sigue estando aturdido, así que en ese sentido no cambia.

Soldado Daniels (as de tréboles)

Dan falla su tirada de Espíritu y, por tanto, no puede actuar. No se mueve tampoco, abandonando el cuerpo a cuerpo, porque los zombis podrían atacarlo gratis si lo hace (página 94).

Tte. Griffith (dos de tréboles)

Todo depende del Tte. Griffith. Dispara de nuevo en fuego automático, colocando cada uno de sus tres dados de habilidad en uno de los zombis. Falla al zombi D, pero alcanza al zombi G con un aumento y este cae al suelo con 13 de daño (un aumento sobre su Dureza).

Desafortunadamente el dado dirigido hacia el Zombi F es un 2. Eso activa la regla de **Espectadores inocentes** (página 101), ¡y es el soldado Dan quien recibe el impacto por 2d8 de daño! El Tte. Griffith palidece, tira los dados... y saca 12 de daño. Dan ya estaba a tres heridas y esto le causa otra más, quedando incapacitado. Hace una tirada de Vigor a -3, por sus heridas y saca un total de 2. Debe tirar en la Tabla de Heridas Críticas y comienza a desangrarse (página 92). Tendrá que hacer tiradas de Vigor durante cada ronda para evitar morir, a no ser que el teniente Griffith logre acabar con los zombis y estabilizarlo.

Pero el DJ le pide al Tte. Griffith que haga una tirada contra el miedo, mientras ve a su soldado raso caer al suelo rodeado por los horribles monstruos. Y la falla.

La última cosa que el soldado raso Dan ve en esta vida es a su oficial al mando salir aullando de terror hacia la selva…

Capítulo cuatro: Subsistemas

Este capítulo contiene reglas que solo necesitarás en situaciones concretas, como a la hora de manejar grandes grupos de aliados, persecuciones o cuando emplees peligros naturales, como el fuego, la asfixia o la radiación.

Si es tu primera lectura de este libro, simplemente echa un vistazo rápido a la sección, observando sus contenidos y posibilidades, para que te hagas una idea general; luego, cuando lo necesites, vuelve a ella y lee en detalle las partes que te hagan falta.

Aliados: Independientemente de si se trata de endurecidos hombres de armas, la veterana tripulación de un barco pirata o soldados bajo el mando de los héroes, el control de los aliados es una de las características de *Savage Worlds*. En esta sección encontrarás perfiles para los sicarios más comunes, aprenderás a dirigirlos y cómo mejorar con experiencia a aquellos que sobrevivan a las aventuras de tus héroes.

Combates de masas: Muchas ambientaciones de *Savage Worlds* presentan terribles conflictos, sangrientas batallas o guerras de gran calado. Este subsistema permite al DJ, y los personajes jugadores, representar con rapidez una batalla, de cualquier tamaño y escala, resolviéndola de forma vertiginosa y dramática. También proporciona un mecanismo para que los héroes entren en la acción e influyan sobre el resultado final de la batalla.

Conflicto social: ¿Cómo dirigirías una sesión en la corte? ¿Qué harías cuando tus personajes plantean una petición al rey mientras uno de sus rivales hace todo lo posible para que se les niegue? Esta sección presenta un sistema sencillo, pero emocionante, basado en la habilidad de Persuadir para determinar el grado de éxito –o de fracaso– de una solicitud de este tipo.

Exploración y viajes: En este lugar encontrarás guías e indicaciones para calcular los tiempos de viaje y cómo generar encuentros aleatorios a lo largo del mismo.

Interludios: Tanto los libros, como las películas e incluso el mundo real, presentan a los héroes incontables oportunidades de compartir su personalidad (o su pasado) con sus compañeros. En los juegos de rol esto suele pasarse por alto, pues el juego se centra en la resolución de la acción y sus misterios. Las reglas de interludios ofrecen la oportunidad de representar este tipo de situaciones, con un pequeño soliloquio, recompensando a los jugadores que se sumerjan en sus personajes e interpreten un poco de su trasfondo e historia.

Miedo: Esta sección presenta útiles reglas para cuando tus personajes se enfrentan con Aquello Que El Hombre No Está Preparado Para Conocer. No solo se explica cómo realizar tiradas de miedo, sino las temibles consecuencias de fallarlas.

Peligros: El apartado de peligros incluye reglas sobre cómo emplear el concepto de fatiga, añadiendo mecánicas para asfixia, caídas, calor, enfermedades, frío, fuego, golpes y cardenales, hambre, privación de sueño, radiación, sed y venenos.

Persecuciones: Esta sección estudia las persecuciones a toda velocidad, como las carreras desesperadas entre cazadores y presas. Permite dirigir cualquier escena de este tipo, desde persecuciones en coche a toda pastilla por las concurridas calles de cualquier ciudad a enormes enfrentamientos aéreos con un único conjunto de reglas. Quienes ya jugasen a las ediciones anteriores de *Savage Worlds* notarán cambios, pues estas reglas son nuevas y mucho más sencillas.

Reglas de ambientación: Aunque el reglamento básico ya puede dar soporte a cualquier tipo de campaña, las reglas de ambientación ayudan a diferenciar entre mundos de juego. En esta sección encontrarás reglas como sangre y redaños, que permite a los jugadores gastar sus benis en tiradas de daño, o sin puntos de poder, que elimina el uso de los PP, sustituyéndolo por otro mecanismo más rápido y arriesgado. Las aventuras en una página que aparecen al final de este libro indicarán qué reglas de ambientación emplean.

Tareas dramáticas: Desactivar una bomba, realizar un antiguo ritual o colarse en un sistema informático son todos ejemplos de tareas dramáticas. Estas reglas te permiten convertir lo que se podría resolver con una simple tirada en un desafío tenso y lleno de emoción.

Vehículos: Las batallas entre vehículos son otro rasgo distintivo de la ficción post-apocalíptica, aventuras ambientadas en la Segunda Guerra Mundial u otras ambientaciones tecnológicamente avanzadas. Este apartado explica cómo emplear vehículos sobre el tablero de juego, dirigir los ataques que hagan y determinar qué les ocurre cuando sus conductores pierden el control de los mismos.

Aliados

En numerosas campañas de *Savage Words*, los aliados juegan un papel muy importante. Actúan como tropas bajo el mando de los héroes en campañas de las *Weird Wars*, fieles seguidores en entornos de fantasía o compañeros en gloriosas rebeliones contra la opresión en la galaxia.

Es muy sencillo controlar y actualizar su estado en las partidas. Basta con descargar la Hoja de Aliados de nuestra página web y rellenar los campos existentes.

Personalidad

Puedes añadir ese factor que hace único a cada aliado empleando la Tabla de Personalidad. Anota la palabra clave obtenida en la Hoja de Aliados; así, tanto el Director de Juego como tú mismo tendréis una idea somera de la personalidad de cada personaje.

Podéis tratar esta palabra como una impresión general de su personalidad, sin necesidad de recurrir a efectos mecánicos específicos. Sirve para ayudar, tanto al DJ como a los jugadores, a decidir cómo podría actuar el aliado en cuestión en una situación concreta. Por ejemplo, en una campaña de las *Weird Wars*, el jugador que lleva al joven e inexperto teniente puede observar la lista de sus soldados y optar por aquel que se define como "observador" para que haga la siguiente guardia nocturna. Si, por cualquier razón opta por recurrir a otro de sus soldados, que tiene de rasgo "vago", le está ofreciendo al DJ una oportunidad de oro para que este decida que se duerme durante algún momento de su guardia.

Aliados y experiencia

Los aliados que toman parte en una batalla junto con sus superiores, más heroicos, también ganan experiencia por ello, aunque no tan rápido como los héroes interpretados por los jugadores. No te molestes en llevar una cuenta de puntos de experiencia, simplemente determina de forma aleatoria si mejoran.

Al final de cada sesión de juego en donde los aliados hayan desempeñado un papel significativo (normalmente participando en, al menos, un combate), tira 1d6 por cada grupo de tropas idénticas que haya. Con un resultado de 5-6, los supervivientes mejorarán, como si fueran personajes jugadores, ganando un avance. Con un resultado inferior, siguen como están.

Munición

Llevar un control exhaustivo de la munición que transporta consigo cada aliado es un verdadero dolor de muelas. Sin embargo, te presentamos otra forma, mucho más fácil y dramática, de tratar este problema.

Tabla de Personalidad

1d20	Personalidad
1	Joven
2	Cruel
3	Viejo
4	Risueño
5	Experimentado
6	Alocado
7	Vago
8	Furtivo
9	Brillante
10	Atontado
11	Basto
12	Ágil
13	Observador
14	Despistado
15	Misterioso
16	Creativo
17	Artista
18	Impávido
19	Cobarde
20	Heroico

Al comienzo del escenario, el DJ asigna a cada grupo de Extras aliados un nivel de munición, valorado en Muy alto, Alto (el valor inicial habitual), Bajo o Consumida. En la Hoja de Aliados hay una serie de círculos en donde indicar este valor.

Después de cada combate, el nivel de munición del grupo desciende un paso en esa escala (a no ser que el Director de Juego crea que el grupo no empleó una parte significativa de sus recursos). Durante el combate, cada vez que el jugador que controla ese grupo de aliados recibe un dos como carta de acción, su nivel de munición baja en un paso, pero después de haber concluido la ronda de combate. Todo ello sirve para representar situaciones dramáticas y problemas de munición, mientras elimina el tedio que representa ir llevar el control bala a bala.

Ejemplos de aliados

A continuación presentamos algunos arquetipos de soldados típicos que podrías emplear durante tus partidas de *Savage Words*. Añádeles cualquier habilidad o ventaja adicional que consideres adecuada. Por ejemplo, para crear un grupo de batidores podrías añadirles la habilidad de Rastrear, mientras que si planteas crear un grupo de jinetes habría que añadir Cabalgar, etc.

Soldado

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Disparar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4.

Soldado veterano

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

Habilidades: Disparar d8, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6.

Ventajas: Dos ventajas de combate a tu elección.

Combates de masas

Las ambientaciones salvajes a menudo tienen como parte de su trasfondo guerras repletas de gigantescas y cruentas batallas. Las reglas siguientes implican a los jugadores, que no solo toman parte en estas batallas sino que se transforman en instrumentos vitales a la hora de reunir apoyos políticos, reclutar tropas y decidir las estrategias que permitirán ganarlas.

Mediante este subsistema, el Director de Juego puede crear batallas a cualquier escala, desde una pequeña milicia que defiende un fuerte contra una horda de muertos vivientes hasta divisiones completas de tropas luchando sobre un ensangrentado campo de batalla... Es un sistema abstracto, pero proporciona una base narrativa en donde los héroes pueden planear, implicarse e incluso participar en la propia lucha.

Preparación

Para empezar, otorga a la fuerza implicada más grande o poderosa 10 contadores de fuerza. Después, valora las fuerzas oponentes, dándoles una cantidad proporcional de contadores según su capacidad. Por ejemplo, cuando un ejército tiene 10.000 hombres y el otro solo 7.000, el ejército más pequeño tendrá siete contadores de fuerza.

El Director de Juego necesitará ajustar los valores brutos para tener en cuenta tropas especiales o de élite, mejor equipamiento, etc. No es importante tener en cuenta cada punto de armadura llevado o cada punto de daño que se pueda causar, solo acercarse lo suficiente para generar una valoración razonable del tamaño y capacidades, concretando las cifras cuando sea necesario y dejando que los dados y las acciones de los jugadores resuelvan todo lo demás.

Conocimiento (Tácticas)

Una vez que se conoce la disposición de fuerzas, ambos bandos realizan tiradas opuestas de Conocimiento (Tácticas), aplicando la siguiente serie de modificadores por circunstancias:

Tabla de Modificadores a Tácticas

Mod.	Situación
Número	
Especial	El bando con más contadores añade +1 a su tirada por cada contador de fuerza que tenga más que su oponente en esa ronda
Artillería o apoyo aéreo	
+1	Presencia leve
+2	Presencia importante
+3	Mucha presencia
Terreno	
-1	Ofrece una ventaja leve al oponente
-2	Ofrece ventaja moderada al oponente
-3	Ofrece ventaja crítica al oponente
Planificación de la batalla (a discrección del DJ, determinado en cada ronda)	
Especial	El ejército gana una bonificación o penalización según las decisiones tácticas de su líder en cada ronda de batalla. Un ataque por sorpresa por el flanco, mandar las reservas al frente en el momento idóneo, etc. proporciona bonificaciones a la tirada de Tácticas.

► **Bajas:** Cada éxito y aumento obtenidos hacen que el otro bando pierda un contador de fuerza. Las bajas resultantes se suponen distribuidas proporcionalmente a lo largo de toda la fuerza implicada.

► **Moral:** Cada ronda de batalla en donde un ejército pierda un contador, su líder debe hacer una tirada de moral. Se trata de una tirada de Espíritu, modificada de acuerdo a la Tabla de Moral. Con un éxito, la lucha continúa y ambos bandos comienzan una nueva ronda de batalla, haciendo otra tirada de Conocimiento (Tácticas) opuesta tal y como se describió previamente.

El fallo supone que el ejército ha sido derrotado, pero las tropas logran realizar una retirada organizada del campo de batalla. Haz una última tirada de Tácticas y luego acaba el combate. El líder de cada

bando también puede tomar esta decisión si lo desea sin necesidad de esperar a fallar una tirada de moral.

Con un resultado total 1 o menos, las tropas se desbandan de forma desorganizada y la batalla concluye inmediatamente.

Tabla de Modificadores a Moral

Mod.	Situación
-1	Por cada contador perdido hasta el momento en la batalla
+2	Muertos vivientes u otro tipo de criaturas que no se preocupan por su supervivencia componen la mayoría (75% o más) del ejército.
+2	El ejército cuenta con fortificaciones importantes, como una fortaleza o posiciones defensivas preparadas de antemano.
+2	El ejército no tiene ningún lugar a donde retirarse.

Los personajes en un combate de masas

No es muy probable que los héroes de tu campaña se queden a un lado tranquilamente sentados mientras la guerra transcurre a su alrededor. Los guerreros podrían liderar una carga contra la formación enemiga y los magos liberar sus bolas de fuego contra las masas formadas de oponentes.

Quienes deseen implicarse en la batalla podrán afectar de forma importante al resultado. Haz que cada personaje haga una tirada de Pelear, Disparar o una habilidad arcana (a su elección) durante cada ronda, consultando la tabla siguiente para determinar sus efectos.

► **Modificadores:** Añade o sustrae la diferencia exacta de contadores de fuerza entre el bando de los héroes y su oponente a sus tiradas. Cuando el enemigo es equivalente a ocho contadores de fuerza y el bando de los héroes solo cinco, los personajes tienen -3 a sus tiradas.

También añaden +1 a su tirada por cada rango de experiencia que el héroe haya alcanzado por encima de Novato, para tener en cuenta las diversas ventajas y capacidades especiales que poseen y que no afectan directamente a la tirada.

Tabla de Resultados de las Acciones Heroicas

- **Fallo:** El héroe no logra superar el ingente número de oponentes, las malas decisiones tácticas o simplemente la fortuna se vuelve en su contra. Sufre 4d6 de daño.
- **Éxito:** El héroe lucha bien, añadiendo +1 a la tirada de Tácticas de su bando, a la vez que recibe 3d6 de daño.
- **Aumento:** El guerrero siembra el caos sobre sus oponentes, acabando con líderes enemigos y destruyendo importantes recursos. Sufre 2d6 de daño pero también añade +2 a la tirada de Tácticas de su bando.
- **Dos aumentos:** El enemigo cae a su paso como la mies ante el dalle y sus hazañas inspiran a sus aliados a luchar como mismísimos demonios surgidos del infierno. Sus esfuerzos añaden +2 a la tirada de Tácticas de su bando y además acaba la lucha sin sufrir un solo rasguño.

► **Munición:** En caso de que tenga importancia, en cada ronda de batalla que el héroe participe en el fregado y use Disparar o una habilidad arcana (como Hechicería), deberá gastar parte de su munición o puntos de poder. Los personajes arcanos emplean 2d6 puntos de poder por ronda. Los personajes con armas a distancia gastan 3d6 en munición por sus armas (triplica este valor para armas que generalmente empleen fuego automático o ráfagas cortas). Cuando el héroe agota su munición o PP, debe cambiar de táctica durante la siguiente ronda de batalla.

Consecuencias de la batalla

Cuando uno de los bandos huye, se retira o se queda sin contadores de fuerza, la batalla concluye. Parte de las tropas perdidas durante el combate podrán recuperarse, a medida que sus componentes se reagrupan o reciben primeros auxilios.

Si es importante saber exactamente el estado de los supervivientes tras una batalla, tira 1d6 por cada contador de fuerza perdido. El vencedor recupera contadores perdidos con tiradas de 4 a 6. El perdedor recupera cada contador con tiradas de 5 o 6. Un ejército desorganizado y huido en desbandada solo recuperará sus contadores con tiradas de 6.

Al concluir la lucha se deben descontar las bajas de cada ejército. El bando que comenzó el combate como la fuerza superior simplemente multiplica la cantidad de contadores de fuerza definitivamente perdidos por 10%. El bando con el valor de fuerzas inferior debe calcular del mismo modo qué porcentaje de sus tropas han sobrevivido, teniendo en cuenta el valor del contador. Si comenzó con ocho contadores y acaba solo con dos, habrá perdido el 75% de sus tropas.

Una vez que sabes el porcentaje total de bajas que ha sufrido cada ejército, queda distribuir esas pérdidas de forma tan proporcional entre las unidades presentes como sea posible.

Ejemplo: La invasión de la Tierra

El imperio insectoide de Gorram ha iniciado un asalto planetario a la Tierra. Los gorram tienen 10 contadores, representando su gigantesca flota de invasión y sus caminantes blindados, equipados con terribles rayos de la muerte. La Tierra dispone para su defensa de las tropas combinadas de todas las naciones del mundo. Dada la superioridad tecnológica de Gorram y su ventaja numérica, el DJ decide que las Fuerzas de Defensa Terrícolas (FDT) tienen 8 contadores.

Ambos bandos poseen artillería pesada y fuerzas aéreas (+3 por apoyo en ambos bandos) pero no hay una ventaja clara de terreno, pues la batalla se desarrolla a la vez por todo el planeta.

El Imperio Gorram hace su tirada de Tácticas y saca un 13. Los jugadores, que colectivamente dirigen las fuerzas terrestres, se suben a los cazas estratosféricos y echan una mano en la defensa planetaria. Colectivamente sufren algo de daño, pero también proporcionan una bonificación de +3 a la tirada de su bando. La tirada final de Tácticas de las FDT es de 17. La Tierra vence por un margen de 4. Eso destruye dos de los contadores de los invasores (el 20% de sus fuerzas).

El Director describe las primeras horas de la invasión y la heroica defensa de los ejércitos terrestres. Los malignos insectoides han sufrido enormes pérdidas, pero aún no están derrotados, y la batalla continua.

Conflicto social

No todos los conflictos se solucionan con la fuerza del acero. Una buena oratoria puede destruir naciones. El subsistema siguiente funciona bastante bien con negociaciones dramáticas y prolongadas, como convencer al consejo de que mande tropas a las tierras de un noble, vencer en un juicio público o engañar a un guardia para que abra las puertas de la estación espacial.

El conflicto se reduce a tres rondas de conversación, cada una centrada en un punto específico de la argumentación (o un grupo de ellos muy relacionados entre sí). Las rondas de conversación adicionales representarían los distintos giros y cambios de la conversación y como esto lleva a nuevos temas.

Durante cada ronda, el jugador cuyo personaje está implicado interpreta su argumentación, realizando además una tirada de Persuadir (simple, u opuesta cuando la argumentación del rival pretende rechazar su argumento o conseguir darle la vuelta).

Un orador acumula un punto por cada éxito y aumento que obtenga en la tirada de Persuadir (lo ideal es mantener un control de los puntos que se van consiguiendo con contadores).

Al final de la tercera ronda del conflicto social, el bando con la mayor cantidad de puntos "vence" la discusión. Cuantos más éxitos haya obtenido, mas convencido quedará el blanco, tal y como muestra la Tabla de Conflictos Sociales que aparece a continuación:

► **Modificadores:** Cuando uno de los bandos implicados en la argumentación expone un punto especialmente brillante, o innegable, el DJ puede añadir una bonificación de +2 a su tirada; del mismo modo también puede aplicar una penalización de -2 cuando el orador mete la pata, como al recurrir a una argumentación a todas luces falsa o insultar a la audiencia con la esperanza de convencerla.

► **El conocimiento es poder:** Si los personajes están argumentando cuestiones técnicas, como la planificación de un caso judicial o el mejor plan para la defensa del reino, el personaje debe tirar el dado más bajo, entre Persuadir y la habilidad de Conocimiento apropiada. Por ejemplo, un abogado con Persuadir d10 y Conocimiento (Leyes) d4, tirará d4. Quien sabe de lo que está hablando suele ser el que se lleva siempre el gato al agua.

Tabla de Conflictos Sociales

Margen de victoria	Resultado
Empate	La discusión no ha finalizado, y no se tomará ninguna resolución hasta que aparezcan nuevas, e importantes, razones para reiniciar las negociaciones. En caso de un juicio actual, la defensa vencerá pues es la acusación quien tiene la obligación de presentar pruebas fehacientes.
1-2	El blanco de la discusión no está del todo convencido, pero decide que es mejor curarse en salud. Proporcionará la cantidad mínima de recursos posibles. En un caso legal, el jurado determinará que hay dudas razonables si gana la defensa, o aconsejará una sentencia mínima si vence la fiscalía.
3-4	El blanco ha quedado bastante convencido. Otorgará la solicitud, más o menos, aunque puede tener sus condiciones o pedir algún tipo de favor a cambio. En un juicio, el juez impondrá una pena seria si venció la fiscalía o, si ganó el abogado defensor, el reo quedará libre de todos los cargos.
5+	El blanco está completamente seguro de la decisión. Proporcionará todos los recursos en su mano, incluso si son más de los solicitados. Si venció la fiscalía, obtendrá la pena máxima posible.

Ejemplo: ¡A las armas!

Los orcos han invadido múltiples baronías del reino. La heroína es una joven noble, intentando convencer al rey para que mande la mesnada real en su ayuda. El rey no está convencido de ello, pues hay rumores de que se está gestando una revuelta en su contra.

La joven noble comienza su argumentación recordando al rey sus propias batallas contra los orcos en el pasado y la devastación que estos están causando en el reino. Hace su tirada de Persuadir y obtiene un siete. Un éxito.

Otro noble que le acompaña presenta a uno de sus exploradores, quien cuenta al monarca en qué baronías se han visto orcos. El noble saca un nueve en su tirada, consiguiendo dos éxitos que se suman a los de la joven.

Finalmente, durante la tercera ronda, la joven guerrero le recuerda al rey que fue su familia quien apoyó su coronación, sutilmente implicando que está en deuda con ellos. Esta vez la tirada falla y la causa no gana más éxitos.

Con un total de tres éxitos, el rey accede a mandar parte de la mesnada real, enviando a la infantería, pero no accede a enviar a sus leales caballeros. Uno de los comandantes de la infantería, un viejo amigo de la familia de la noble, probablemente se una a la revuelta que se está gestando y el rey no solo le envía para ayudarla, ¡sino que también instruye a un asesino para que se asegure de que no regrese con vida! Gracias a esto el DJ tiene una nueva subtrama que incluir en la aventura, mientras los héroes impiden el asesinato de su amigo… y comandante de las necesarias tropas de refuerzo.

Exploración y viajes

Las historias más épicas suelen incluir viajes a lugares lejanos, como la misión de los hobbits hasta Mordor en *El señor de los anillos*® o los saltos a lo largo y ancho del espacio en diversas historias de ciencia ficción. Esta sección te ayudará, como DJ, a determinar cuánto podrían tardar esos viajes y, si a lo largo de los mismos, sucederá algo dramático que merezca la pena tener en cuenta.

Tiempo y distancia

Viaje terrestre (a pie o montado)

La velocidad base de una criatura o personaje depende de su Paso, que es igual a 0,8 en kilómetros por hora, con una velocidad mínima de 800 m/h. Así, un personaje humano con Paso 6, por ejemplo, avanzará 4,8 kilómetros en el transcurso de una hora. Los grupos se mueven a la velocidad del miembro más lento. Las penalizaciones por fatiga y carga generalmente no modifican el valor de Paso del personaje, pero el Director de Juego podría optar por aplicarlas a la hora de calcular la velocidad de los viajes terrestres cuando las considere dramáticamente importantes.

Modificadores a la velocidad terrestre

Terreno	Velocidad*	Ejemplos
Fácil	-0 km/h	Llanuras abiertas, carretera
Normal	-1,6 km/h	Desierto rocoso, bosque disperso, colinas bajas
Exigente	-3,2 km/h	Colinas abruptas, arena, bosque
Difícil	-4,8 km/h	Montañas, bosque denso, pantano

(*) NdT: *Como ocurre con el Paso, en la edición americana de* Savage Worlds *se emplea como unidad de medida para las distancias la milla; una milla es equivalente a 1.609 metros, así que si usas algún suplemento o libro de ambientación no traducido al español asegúrate de ajustar las velocidades para mantener la compatibilidad entre las distintas ediciones, teniendo en cuenta que el equivalente de un paso es media milla en criaturas o una milla entera en vehículos.*

► **Velocidades volando:** Los viajeros que dispongan del lujo de una montura voladora u otro recurso similar, pueden ignorar los modificadores a la velocidad por terreno de la tabla anterior e incluso podrían tomar rutas más cortas que quienes se ven obligados a viajar a ras del suelo. En su caso, el DJ puede ajustar su velocidad aérea en virtud de otras circunstancias atmosféricas, como los vientos predominantes, la presión del aire, presencia de humo, etc.

Viaje terrestre (vehículos)

A la hora determinar una media razonable de avance a lo largo de uno o más días, simplemente multiplica la velocidad máxima del vehículo por 1,6 y emplea ese valor como kilómetros por hora.

Multiplicando el valor obtenido en km/h por la cantidad de horas viajadas (ocho suele ser lo normal) se determina la cantidad de kilómetros total que el vehículo se desplaza en un día. Por ejemplo, un vehículo con velocidad máxima 40, moverá 512 km en ocho horas.

Multiplica de nuevo esta distancia por 1,5 cuando se viaje por autovías o autopistas, y por 0,5 cuando el viaje se desarrolle por terreno problemático, como las obstruidas autopistas de las ambientaciones post-apocalípticas, cuando no haya caminos hasta el destino, etc.

Navegación a vela

Los barcos impulsados por motor emplean las mismas reglas que los vehículos terrestres, indicadas anteriormente. Los navíos impulsados por el viento, sin embargo, requieren más trabajo por parte de su tripulación. Cada día, el capitán debe realizar una tirada de Navegar,

aplicando los modificadores positivos o negativos que el Director de Juego considere apropiados teniendo en cuenta los vientos predominantes, las corrientes, si se navega río arriba, etc. Las velocidades indicadas se basan en ocho horas de viaje, pero los barcos oceánicos con la tripulación suficiente rara vez paran durante la noche, de tal modo que deberás multiplicar otra vez el resultado por tres cuando el navío en cuestión viaja durante 24 horas al día.

- **Resultado total de 1 o menos:** El navío ha permanecido al pairo, ha navegado en círculos o se ha perdido. No hace ningún progreso hacia su destino ese día y debe hacer una tirada de Conocimiento (Orientación) al día siguiente para evitar navegar en una dirección errónea.
- **Fallo:** El navío viaja su velocidad máxima x4,8 en kilómetros por hora.
- **Éxito:** El navío se desplaza a su velocidad máxima x16 en kilómetros por hora.
- **Aumento:** El navío se mueve a su velocidad máxima x24 en kilómetros por hora.

Encuentros

A no ser que la región por donde se viaje esté patrullada y sea segura, saca una carta del mazo de acción al día (o cada periodo de tiempo que consideres dramáticamente apropiado para la escena actual). Si obtienes una carta de triunfo (valor de jota o superior), se producirá un encuentro; puedes emplear el palo obtenido para determinar el tipo del mismo.

Animamos al Director de Juego a personalizar los encuentros en función del entorno de campaña empleado.

Tabla de Encuentros

- **Tréboles (Obstáculo):** Los héroes encuentran un obstáculo de algún tipo y deben encontrar la forma de sortearlo. Algunos ejemplos podrían ser un río con riadas, campos de minas, un puente de cuerdas en mal estado, un torbellino, etc. El obstáculo también podría estar defendido por criaturas o enemigos.
- **Corazones (PNJ):** El grupo se encuentra con uno o más personajes no jugadores neutrales o amistosos, como un grupo de mercaderes, viajeros perdidos, un guía u otro grupo de aventureros.
- **Diamantes (Fortuna):** A lo largo del camino encuentran algo de valor, como los restos de una nave espacial a la deriva, un pequeño tesoro, una veta de minerales valiosos, o un objeto mágico menor aún aferrado entre las prietas manos de un cadáver reciente.
- **Picas (Enemigos):** Monstruos, enemigos o bestias hostiles que se interpongan en el camino de los héroes. Quizás hayan plantado ya una emboscada, si saben que los héroes van a pasar por ahí.

Interludios

En muchas historias heroicas, los personajes intercambian conversaciones que revelan algún dato de su pasado o van mostrando cómo evoluciona su personalidad. Estos interludios son menos comunes en los juegos de rol, donde nos centramos principalmente en la acción y el siguiente encuentro dramático.

El siguiente subsistema ofrece una estructura con la que crear este tipo de escenas, recompensando a los jugadores que interpreten y revelen partes de su trasfondo al resto del grupo.

Cómo dirigir un interludio

El Director de Juego puede introducir un interludio en momentos donde la historia pida de forma natural una pausa, como cuando se curan tras un combate, realizan una investigación o durante las distintas etapas de un viaje largo.

Para comenzar, selecciona un jugador y haz que extraiga una carta del mazo de acción. El palo que obtenga determinará el tema general, tal y como muestra la Tabla de Interludios que ofrecemos. Cada una de las entradas requiere que el jugador cuente una pequeña historia desde el punto de vista de su personaje. La historia debería ser suficientemente larga como para llevar unos cuantos minutos y podría incluir la participación de los otros personajes.

La siguiente vez que el Director de Juego considere que es apropiado un interludio, debería elegir a otro jugador distinto, de tal modo que todos ellos tengan la oportunidad de participar y aprovecharse de sus beneficios.

► **Recompensas:** Cuando el jugador complete su historia, recompénsalo con un beni o una carta de aventura, lo que él prefiera.

Tabla de Interludios

- **Tréboles (Tragedia):** Cuenta una historia trágica en la que estuviera implicado tu héroe o cómo la mala suerte lo ha perseguido en el pasado; céntrala alrededor de una de sus desventajas, si es posible. Si el personaje tiene algún secreto oscuro, apunta hacia él, dejando caer pistas de su existencia o proporciona al resto de jugadores una muestra del lado oscuro del personaje durante la narración.
- **Corazones (Amor):** Habla con cariño a los demás del mayor amor del personaje, sin importar si es un amor perdido, uno apenas entrevisto o si le espera cuando regrese a casa. ¿Cuál es su nombre? ¿Dónde vive? ¿Por qué no está viajando con él ahora mismo?
- **Diamantes (Deseo):** Explica a los demás algo sobre qué desea tu héroe (o algo que haya conseguido ya). Puede ser una posesión material, alcanzar reconocimiento y fama, una meta política, o incluso un viaje que desea realizar a algún lugar exótico e increíble.
- **Picas (Victoria):** Narra al grupo una historia centrada sobre uno de los grandes triunfos personales del pasado de tu aventurero. ¿Cómo le afectó? ¿Hubo alguna recompensa?

Ejemplo: Un viaje por Marte

El coronel Green, del 24º de Montañeses Marcianos, su guía, Sanjay de los gurkas, lady Emily y el gran cazador blanco sir John Hobbsworth están cruzando el desierto marciano. Afrontan tormentas de arena, un intenso calor durante el día y noches tan frías que amenazan con helarles hasta los huesos.

El Director de Juego decide que es una buena idea hacer un interludio después de cada uno de los encuentros que tengan lugar a lo largo del camino.

Comienza el coronel Green sacando una carta de picas. Describe con gran detalle sus hazañas contra los salvajes marcianos en Zimkangaroon y la dura batalla que se luchó en ese lugar. –"Así es como recibí esta herida" –dice, señalando su pierna, coja desde entonces.

Más tarde, tras sobrevivir a una terrible tormenta de arena, lady Emily saca una carta de corazones. "Soportaré cualquier penuria" –comienza– "si eso me ayuda a descubrir qué le ha pasado a mi amado Nathaniel, desaparecido en las montañas a las que os he pedido que me escoltéis". Tras eso, comienza a relatar cómo se conocieron ambos y cómo viajaron hasta Marte en busca de una nueva vida lejos de la mugre y decadencia de Nueva York.

Miedo

Ciertas criaturas o sucesos horribles pueden suponer un reto para la resolución del personaje, obligándole a hacer una tirada de miedo (una tirada de Espíritu) en su presencia. El éxito significa que el personaje se sobrepone a la situación y continúa con la acción que estuviera realizando. Los efectos del fallo dependen del suceso que causara la tirada de miedo y si su naturaleza es de carácter grotesco o terrorífico.

- **Miedo/Nausea:** Cuando la escena es grotesca u horrible, como un descubrimiento sangriento o aprender un secreto que el hombre no está preparado para conocer, el personaje queda aturdido y debe hacer una tirada de Vigor o sufrir un trauma mental/náuseas graves que le causan un nivel de fatiga por lo que quede del encuentro. Un uno natural en la tirada de Espíritu (independientemente del resultado obtenido en el dado salvaje) hace que la víctima deba tirar en la Tabla de Miedo.
- **Terror:** Un evento aterrador, como una criatura monstruosa o un mal imposible de describir, es mucho más intenso que lo anterior y puede poner la piel de gallina incluso al héroe más duro. Los Extras entran en pánico automáticamente (como en 9-12). Los Comodines, en caso de fallar la tirada de Espíritu, deben tirar en la Tabla de Miedo. Tira 1d20 y suma la penalización a las tiradas de miedo que cause la criatura, si es que existe (una penalización de -2 se convierte en un +2 al resultado obtenido en la tabla, por ejemplo).

► **Acostumbrarse:** Tras ver un tipo de criatura específica, el personaje no debería hacer nuevas tiradas de miedo por más criaturas de ese tipo durante el escenario. Si el grupo debe limpiar una mazmorra llena de zombis, por ejemplo, solo deberían tirar contra miedo la primera vez que se encuentren con ellos, no en cada habitación. No obstante, el DJ podría requerir nuevas tiradas cuando los héroes encuentren zombis en una situación particularmente única o aterradora, como al caer en un pozo lleno de zombis hambrientos.

Tabla de Miedo

1d20*	Resultado
1-4	**Subidón de adrenalina:** Se activa el estímulo reflejo de "luchar por tu vida" hasta las últimas consecuencias. El personaje gana +2 a todas las tiradas de rasgo y daño que realice durante su siguiente acción.
5-8	El personaje queda aturdido.
9-12	**Pánico:** El personaje inmediatamente se mueve su Paso completo, más el dado de carrera, alejándose todo lo posible del peligro; al acabar el movimiento queda aturdido.
13-16	**Fobia menor:** El personaje gana una Fobia a nivel menor asociada con el trauma.
17-18	**Fobia mayor:** El personaje gana una Fobia a nivel mayor asociada con el trauma.
19-20	**La marca del terror:** El héroe queda aturdido y sufre alguna alteración cosmética física permanente: por ejemplo, le encanece un mechón de cabellos, sus ojos parpadean constantemente o sufre algún otro tipo de trastorno físico menor. Este efecto reduce su Carisma en 1.
21+	**Ataque al corazón:** El héroe queda tan aterrorizado que su corazón sufre un pasmo. Queda incapacitado y debe hacer una tirada de Vigor a -2. Si tiene éxito, tras 1d4 rondas volverá a estar aturdido y podrá intentar recuperarse a partir de ese momento. Con un fallo, morirá tras 2d6 rondas. Una tirada de Sanar a -4 salva la vida del paciente, pero seguirá incapacitado.

*(*) Añade el valor de **Miedo** de la criatura causante como modificador positivo a la tirada.*

Peligros

El calor y el frío, el hambre, la sed, la privación de sueño y otros peligros pueden agotar hasta los héroes más resistentes, hundiéndoles en una espiral descendente que acabará matándolos si no son capaces de mejorar su situación. La asfixia por inmersión, el fuego y las caídas son riesgos más inmediatos, pero existen otros mucho más insidiosos, como el veneno o la enfermedad.

En las páginas siguientes ofrecemos una lista de amenazas habituales, junto con cualquier tirada relacionada que el personaje deba hacer, los modificadores más importantes y lo rápido que uno puede recuperarse de sus efectos. Úsalos sobre todo para conseguir efectos dramáticos. Un viaje rápido hasta un inmueble en las afueras, incluso durante una tormenta de nieve, no merece el esfuerzo de aplicar estas reglas, pero un largo viaje por las Montañas del Terror ciertamente sí, en especial si sirve para aumentar la tensión dramática y hacer que el grupo de jugadores piense en cosas que en otras circunstancias habría ignorado, como la necesidad de cobijo, ropa caliente y alimentarse de sus propias monturas para seguir vivos.

Fatiga

Algunos peligros causan directamente daño, pero lo más normal es que causen niveles de fatiga: estrés o cansancio que va reduciendo las capacidades de la víctima poco a poco y puede acabar provocando su incapacitación o muerte.

A medida que el personaje gana niveles de fatiga va pasando por estados sucesivos, cada vez de mayor importancia, antes de sucumbir al estrés. A continuación describiremos los distintos estados y los efectos o penalizaciones que suponen.

- **Fatigado:** El héroe se está cansado. Todas sus tiradas de rasgo sufren una penalización de -1. Si vuelve a sufrir un segundo estado de fatigado, pasará a estar exhausto.
- **Exhausto:** El héroe está a punto de desmayarse. Sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de rasgo. Si sufre un nuevo nivel de fatiga, quedará incapacitado, a no ser que la amenaza en cuestión diga lo contrario.
- **Efectos de la incapacitación:** La víctima se derrumba quedando incapacitada. Consulta los efectos exactos de quedar incapacitado mientras se está afectado por cada peligro para ver qué es lo que pasa a continuación.

► **Recuperación:** La recuperación de niveles de fatiga depende en gran medida de su origen. Los niveles perdidos a causa del hambre requieren alimentos, el frío requiere calor, etc. Exactamente cómo puede recuperarse cada nivel de fatiga perdido vendrá determinado en la descripción de cada uno de los peligros.

► **Acumulación:** No importa cuál es el origen de la fatiga. Cuando un héroe está ya exhausto a causa del hambre y sufre un nuevo nivel de fatiga, por el frío por ejemplo, queda incapacitado. Cuando un personaje sufre fatiga por varias causas a la vez, deberá cumplir los requisitos para recuperarse de todas ellas.

Ahogarse

El agua es un elemento letal si no lo afrontas preparado. A continuación presentamos algunos problemas causados por el agua, junto con la frecuencia que el personaje debe hacer una tirada de Nadar para evitar ganar un nivel de fatiga.

- Un personaje con Nadar d4 o más no tiene necesidad de tirar para mantenerse a flote en aguas calmadas.
- En aguas agitadas, todos los personajes deben tirar Nadar cada minuto.
- En rápidos el héroe será arrastrado hacia los torbellinos y remolinos, de tal modo que deberá tirar Nadar durante cada ronda.
- Un héroe obligado a pasar largos periodos de tiempo flotando en el agua sin un mecanismo artificial de flotación debe tirar a cada hora.

► **Modificadores:** Resta -2 de las tiradas de Nadar del héroe si este está intentando sostener algo, como otro personaje. Añade +2 si va equipado con un chaleco salvavidas o equivalente.

- **Recuperación:** Cuando el personaje abandona el agua recupera un nivel de fatiga perdido cada cinco minutos.
- **Efectos de la incapacitación:** Muerte en una cantidad de rondas de combate igual a la mitad del dado de Vigor de la víctima. Si alguien logra llegar hasta la víctima antes de que transcurran cinco minutos desde su "muerte", podría reanimarlo con una tirada de Sanar a -4.

Caídas

El daño por caídas es de 1d6+1 por cada 3 metros de altura (redondea hacia arriba), hasta un máximo de 10d6+10. Si estás usando un tablero de juego, trata cada 2 pasos de altitud como 3 metros de caída para simplificar el proceso.

► **Nieve:** El suelo especialmente blando, como la nieve profunda actúa como un colchón, amortiguando el daño de caída. Cada 30 cm de nieve blanda reducen el daño recibido en un punto.

► **Agua:** Caer en el agua reduce la cantidad de dados de daño a la mitad (redondeando hacia abajo). Una tirada exitosa de Agilidad significa que el personaje hace una entrada limpia y no recibe daño, aunque queda automáticamente aturdido si cae desde una altura superior a 15 metros. Caer sobre el agua desde alturas superiores a 30 metros impone una penalización de -2 a esta tirada de Agilidad para evitar el daño.

Calor

El calor intenso, que supere los 32 ºC, puede causar insolaciones y desvanecimientos, dos efectos ya de por sí muy peligrosos. Sin embargo, el verdadero peligro procede de la deshidratación, de tal forma que los personajes conscientes de ello y bien equipados pueden mejorar sus posibilidades de hacer frente al calor simplemente llevando consigo una buena cantidad de agua y bebiendo de ella con frecuencia.

Cuando las temperaturas alcanzan los 33 ºC, el DJ debe comenzar a prestar atención a la cantidad de agua que los personajes beben. Si pueden beber al menos cuatro litros de agua al día, podrán quemarse por el sol o cansarse, pero no corren un peligro inminente.

Si no dispone de esa cantidad de agua, el personaje deberá hacer una tirada de Vigor cada cuatro horas. Resta dos si el héroe dispone de al menos dos litros de agua diarios o cuatro si no llega a esa cantidad. El fallo supone un nivel de fatiga. A parte de eso, aplica los siguientes modificadores adicionales:

► **Modificadores:** Aplica -1 a la tirada por cada 3 ºC adicionales por encima de los 33 ºC. Suma +1 si el personaje detiene toda su actividad física. Añade +1 a la tirada si el personaje tiene suficientes sombras en donde cobijarse.

- **Recuperación:** La víctima comienza a recuperarse a una velocidad de un nivel de fatiga por hora en cuanto tiene agua.
- **Efectos de la incapacitación:** Un personaje incapacitado tendrá una insolación y podría sufrir hasta daños cerebrales. Haz una tirada de Vigor. Si la fallas, el valor de Astucia y Fuerza se reducen permanentemente en un paso de dado (hasta un mínimo de d4).

Enfermedad

Dentro de esta categoría se incluyen todos los efectos de las enfermedades, desde las que causan debilidad a largo plazo hasta aquellas otras que pueden causar estragos inmediatos o incluso la muerte. Para manejar la enorme variedad de efectos posibles de las enfermedades, las hemos dividido en grupos, indicando los efectos de juego que podrían causar durante una sesión típica de juego o campaña. Cuando estés intentando modelar los efectos de una enfermedad específica, tendrás que ajustar estas reglas para reflejar con mayor fidelidad sus síntomas.

- **Recuperación:** A no ser que la enfermedad específica diga lo contrario, solo es posible tratar sus efectos con medicamentos específicos o magia muy poderosa. Cuando se dispone de las medicinas apropiadas, todos los efectos negativos de la enfermedad desaparecerán tras 2d6 menos la mitad del dado de Vigor en días, con un mínimo de uno. En caso contrario, el médico podrá hacer más confortables los síntomas de la víctima, pero no podrá mejorar su estado. Para la curación por medios mágicos consulta la página 162.
- **Efectos de la incapacitación**: Normalmente la muerte a no ser que el texto que detalla la enfermedad específica diga lo contrario.

Contraer una enfermedad

Los distintos vectores de contagio de las enfermedades son:

- **Transmisión aérea:** El agente transmisor se encuentra en el aire. Cuando el personaje es consciente de su presencia, puede contener el aliento por una cantidad de rondas de combate igual a 2 más su dado de Vigor, o la mitad de esa cantidad si no tiene tiempo de prepararse. Tras ello deberá respirar, contrayendo automáticamente la enfermedad. Cuando la víctima es sorprendida por la liberación de la enfermedad (como en presencia de una criatura que libera esporas) debe hacer una tirada de Astucia para contener el aliento a tiempo, antes de que el aire emponzoñado entre en sus pulmones.
- **Transmisión por contacto:** La víctima debe hacer una tirada de Vigor inmediatamente al entrar en contacto con la toxina. Si tiene éxito, la enfermedad no logrará infiltrarse en su organismo y no habrá efectos. El fallo implica que la enfermedad entra en el organismo, contagiando al personaje.
- **Transmisión por inducción:** La enfermedad debe llegar al flujo sanguíneo, generalmente a través del mordisco de un animal o gracias a cortes causados por un arma infectada. En estos casos, si una víctima queda aturdida o herida por un ataque infeccioso, deberá inmediatamente hacer una tirada de Vigor. Si la falla, contraerá la enfermedad. Con un éxito, la enfermedad no logró llegar al flujo sanguíneo y, por tanto, no hay efectos.

Tipos de enfermedades

- **Crónica, muy debilitante:** Estas enfermedades causan irritaciones y cansancio casi constante, acabando muchas veces en la muerte. La lepra, la tuberculosis mal tratada y otras enfermedades mortales similares caen en esta categoría. Las víctimas sufren espasmos frecuentes y ataques de tos, de tal modo que se las considera constantemente exhaustas. Si sufren un nivel adicional de fatiga, quedarán incapacitadas, aunque no morirán. Al comienzo de cada sesión de juego haz que el personaje realice una tirada de Vigor. Si su total es de 1 o inferior, morirá al concluir esa sesión. Animamos a que el DJ permita al héroe morir con estilo si es posible, en caso de que desee perecer en un estallido de gloria antes de que llegue el fin de la sesión.
- **Crónica, poco debilitante:** Funciona exactamente igual que el grupo anterior excepto por el hecho de que el héroe está fatigado en todo momento en vez de exhausto. Algunos ejemplos de este tipo de enfermedades son formas leves y amables de malaria, ciertas enfermedades fantásticas trasmitidas por el toque de diversos muertos vivientes o visitar un entorno exótico y ligeramente tóxico.
- **Temporal, debilitante:** Son extremadamente raras en el mundo real, pero ideales para entornos de ciencia ficción o fantasía. Se adquieren con el rasguño infeccioso de otra criatura infectada o al respirar aire contaminado por la toxina (consulta los vectores de infección aérea o inducción). Cuando la víctima

falla su tirada de Vigor y contrae la enfermedad, comienza a sufrir fatiga quedando aturdida a causa de la tos y mareos incontrolables. Una vez se recupera del aturdimiento, puede actuar con normalidad, pero el nivel de fatiga (y la enfermedad que supone) permanecerá durante 2d6 días, mientras el cuerpo combate la enfermedad.

- **Temporal, letal:** Las enfermedades capaces de matar en segundos son incluso aún más raras. Trata una enfermedad de este tipo como un veneno letal (consulta **Veneno**). Si el personaje sobrevive, pero sufre fatiga del veneno, esta durará por 2d6 horas.

Frío

Abrirse camino a través de nieve profunda durante muchas horas o tener que afrontar los cortantes y gélidos vientos, puede deshidratar y fatigar a un personaje tan rápido como al visitar los más ardientes desiertos. Por cada cuatro horas pasadas en climas por debajo de la temperatura de congelación del agua (0 ºC), el personaje debe realizar una tirada de Vigor. El fallo significa que se gana un nivel de fatiga.

Sustrae 1 por cada 11 ºC que baje la temperatura desde el punto de congelación del agua, hasta un máximo de -3.

Esta tirada asume que el personaje está llevando ropa de abrigo adecuada. En caso contrario, resta dos al total que obtenga. La ropa y equipo de invierno moderno añade +2 a la tirada, mientras que el equipo futurista (mudas árticas, etc.) puede añadir hasta +4, dependiendo de la ambientación.

- **Recuperación:** Cuando se dispone de cobijo frente a los elementos y suficiente calor, es posible recuperar los niveles perdidos al ritmo de uno por cada treinta minutos.
- **Efectos de la incapacitación:** Tirada de Vigor a cada hora para evitar la muerte.

Fuego

Incluso los gigantes inmunes a las patéticas espadas esgrimidas por los seres humanos temen al fuego y la llama. Durante la primera ronda que un personaje se queme, y a cada ronda posterior que esté prendido en llamas, tira el daño indicado en la tabla hasta que se vea libre del fuego. A la hora de resistir los efectos del fuego, solo las armaduras selladas e ignífugas añaden su bonificación de armadura a la Dureza del personaje contra el daño.

Tabla de Daño por Fuego

Daño	Descripción
+2	Un arma ardiente
1d10	Un fuego concentrado en una zona, como un brazo o pierna en llamas
2d10	Lanzallamas
3d10	Lava

► **Expansión:** Siempre que un objeto o sustancia inflamable es alcanzada por el fuego, se debe tirar 1d6. Con un resultado de 6 prenderá en llamas. Los objetos volátiles, como un espantapájaros de paja, prenden fuego con resultados de 4-6. Los blancos muy inflamables, como una persona empapada en gasolina arden en llamas con cualquier resultado *excepto* el 1.

Cada ronda de combate posterior tras haber prendido en llamas (al comienzo de su acción), tira el d6 de nuevo, para ver si las llamas se extienden. En caso de hacerlo, el fuego aumenta en intensidad, causando a partir de ese momento la siguiente categoría de daño de la tabla.

► **Inhalación de humo:** Los fuegos en áreas confinadas producen un humo denso igual de mortal que las propias llamas. Cada ronda de combate que el personaje permanezca en un entorno similar deberá hacer una tirada de Vigor. Un paño húmedo sobre la cara añade +2 a esta tirada y una máscara antigás niega por completo su necesidad. Cuando la tirada falla, el personaje gana un nivel de fatiga.

Golpes y cardenales

Cuando los personajes sufren heridas menores, como al caer rodando por una ladera o al tropezar corriendo por el interior de una gruta en la oscuridad más absoluta, podrían sufrir fatiga en vez de tratarlo como heridas físicas. Usa este peligro cuando los personajes reciban una paliza pero no sean heridos de gravedad.

Cuando el personaje sufre heridas como estas, debe hacer una tirada de Vigor. Quienes fallen, ganan un nivel de fatiga a causa de los golpes, cardenales, moratones y rasguños recibidos. Ocasionalmente el Director de Juego permitirá que los personajes con mejor sentido del equilibrio realicen tiradas de Agilidad para evitar este tipo de daños. La fatiga adquirida de este modo puede llegar hasta un máximo de exhausto, pero no causar incapacitación.

- **Recuperación:** Los niveles de fatiga perdidos por golpes y cardenales se recuperan automáticamente a una velocidad de un nivel por cada 24 horas pasadas desde el momento en el que se recibieron.
- **Efectos de la incapacitación:** Ninguno. Los afectados no pueden quedar incapacitados a causa de golpes y cardenales.

Ejemplo: *Dos héroes corren cuesta abajo a la desesperada para huir de un grupo de adoradores del dios caimán muy enfadados. El DJ decide que caen y ruedan por la ladera, sufriendo un nivel de fatiga por golpes y cardenales, a no ser que logren realizar una tirada de Agilidad para evitarlo. El primero lo consigue pero el segundo falla y sufrirá ese nivel de fatiga durante las siguientes 24 horas.*

Hambre

Los seres humanos necesitan aproximadamente medio kilogramo de alimentos por cada 24 horas. Cuando no hay suficiente sustento, el personaje comienza a sufrir de inanición.

A partir del segundo día seguido sin recibir suficientes alimentos, el personaje debe hacer una tirada de Vigor. Aplica un -2 si el héroe no dispone de al menos la mitad de la ración necesaria de alimentos. El fallo implica ganar un nivel de fatiga.

Tras ese umbral, el personaje deberá comprobar si sufre más fatiga por causa del hambre cada doce horas, y cada seis por la sed.

► **La habilidad de Supervivencia:** Con una tirada de Supervivencia exitosa al día, el personaje puede encontrar suficientes alimentos y agua para una persona por 24 horas (o para cinco personas si obtuvo un aumento).

- **Recuperación:** Al menos medio kilogramo de comida decente permite que el personaje se recupere de un nivel de fatiga por hora, o cada 12 horas si llegó a estar incapacitado por el hambre.
- **Efectos de la incapacitación:** Un personaje incapacitado por el hambre morirá a las 3d6 horas después de haber quedado incapacitado.

Privación de sueño

Prácticamente todo el mundo necesita un mínimo de seis horas de sueño de cada veinticuatro. Cuando el personaje supera esta cantidad de tiempo sin dormir, debe hacer una tirada de Vigor, con una penalización acumulativa de -2 por cada 12 horas adicionales (hasta un máximo de -6). La ingestión de una gran cantidad de café, soda u otros estimulantes proporciona un +2 a esta tirada.

- **Recuperación**: Cada cuatro horas de descanso pleno elimina un nivel de fatiga.
- **Efectos de la incapacitación:** El personaje que sufre tanta fatiga simplemente cae en un sueño muy profundo durante 2d10 horas.

Radiación

Los personajes en un entorno radioactivo deben hacer una tirada de Vigor por cada hora pasada expuestos a un nivel de radiación bajo, o a cada minuto en casos de alta radiación. Cada fallo significa un nivel de fatiga.

- **Recuperación:** La fatiga por radiación se desvanece a un ritmo de un nivel por cada 24 horas, o la mitad de ese tiempo si la víctima puede someterse a un baño descontaminante o rascar de algún otro modo el polvo residual u otros contaminantes de su piel.
- **Efectos de la incapacitación:** La víctima contrae enfermedad por radiación, una enfermedad crónica y poco debilitante. Estos efectos se describen en el apartado **Enfermedad**.

Sed

Un hombre de tamaño mediano requiere dos litros de agua al día. Esta cantidad se dobla tanto en entornos muy secos (como el desierto) como en áreas de gran humedad (la jungla) pues el personaje transpira constantemente y se enfrenta al peligro de la deshidratación.

Cuando no hay suficiente agua disponible, el héroe comenzará a sufrir por la deshidratación. A las 24 horas desde la última vez que consumió líquidos, el personaje debe hacer una tirada de Vigor. Aplica -2 si el héroe no dispone de al menos la mitad de la ración de agua del día. El fallo implica ganar un nivel de fatiga. Tras ese periodo inicial, el personaje deberá repetir esta tirada cada seis horas más sin agua.

► **La habilidad de Supervivencia:** Con una tirada de Supervivencia exitosa al día, el personaje puede encontrar suficiente agua (y alimentos) para una persona por 24 horas (o para cinco personas si obtuvo un aumento).

- **Recuperación:** Al menos dos litros de agua permiten que el personaje se recupere de un nivel de fatiga por hora.
- **Efectos de la incapacitación:** Muerte a las 2d6 horas.

Tabla de Efectos Venenosos

Tipo	Fallo	Éxito	Aumento
Incapacitante	Inconsciencia durante 2d6 horas	Inconsciencia durante 2d6 minutos	Fatigado
Letal	Muerte en 2d6 rondas	1 herida y exhausto	Exhausto
Ponzoñoso	Muerte en 2d6 minutos	1 herida y exhausto	Fatigado
Paralizante	Parálisis durante 2d6 minutos	Parálisis durante 2d6 rondas	Exhausto

Veneno

Es posible envenenarse de diversas maneras. Cuando se ingiere un veneno, sus efectos tienen lugar automáticamente aunque la victima no tiene porqué percatarse de ello hasta más adelante. Por otra parte, cuando la víctima queda aturdida o herida por un ataque venenoso, como un mordisco o un arma cubierta de veneno, debe hacer inmediatamente una tirada de Vigor contra la categoría de veneno indicada en la Tabla de Efectos Venenosos. Cuando el veneno tiene un modificador asociado con él, como el rasgo de criatura **Veneno** (-2), esta tirada de Vigor se ajusta en consecuencia.

El Director de Juego debe decidir qué categoría es la más apropiada para el veneno en cuestión. Casi todos los animales de nuestro mundo son *ponzoñosos* y solo un puñado de ellos cae en la categoría de *letales*. Un gul probablemente posea un veneno *paralizante* en sus garras, mientras que los espías tienden a usar venenos *incapacitantes* en forma de bebidas o gases.

Los personajes que sufren parálisis o inconsciencia se consideran incapacitados hasta que se recuperen del efecto.

► **Tratamiento:** Para tratar a una víctima envenenada, el médico puede intentar una tirada de Sanar, aplicando una penalización igual a la fuerza del propio veneno (y que viene en la descripción del mismo). Si tiene éxito, el médico salvará la vida del paciente, purgando el veneno de su cuerpo y deteniendo sus efectos. Las víctimas paralizadas podrán moverse a partir de ese momento y quienes estén inconscientes por su culpa despertarán.

Cada personaje solo puede realizar una única tirada de Sanar para eliminar un veneno por incidencia, pero no hay nada que impida que un segundo (o más) personajes con Sanar también lo intenten.

- **Recuperación:** Los niveles de fatiga por veneno se recuperan en 24 horas.
- **Efectos de la incapacitación:** Los personajes incapacitados por la acumulación de fatiga se recuperan según la regla anterior. Solo el resto de efectos de la tabla se contabilizan por separado.

Persecuciones

Las reglas de **Vehículos** que aparecen en la página 141 cubren la frenética resolución del combate sobre el tablero de juego. No son especialmente prácticas a la hora de representar persecuciones sobre distancias largas, como entre las calles de una ciudad o el mar abierto. En situaciones así es mejor emplear estas reglas de persecución. Están diseñadas para cuando los héroes deben alcanzar a alguien o algo… ¡o escapar!

Duración de la persecución

Lo primero es determinar cuánto va a durar la persecución:

- **Estándar:** 5 rondas. Se emplea en la mayoría de persecuciones y simula menos de un minuto de tiempo por turno de persecución.
- **Extendida:** 10 rondas. Representa largas persecuciones, como las que ocurren entre navíos y puede implicar el paso de minutos, horas o incluso días.
- **Combate aéreo:** En este caso, la persecución es realmente un combate cerrado entre participantes con gran movilidad. Acabará solo cuando uno de los bandos se retire o cumpla sus objetivos.

Al concluir el último turno de una persecución, cualquier presa que no haya sido detenida o capturada por sus perseguidores habrá logrado escapar, poniendo fin a la escena.

Cartas de persecución

En vez de dar a cada participante una carta de acción, como ocurriría en el combate normal, todo el mundo debe realizar una tirada del rasgo de persecución empleado, según las siguientes indicaciones:

- **Agilidad:** Para carreras y persecuciones a pie.
- **Cabalgar:** Cuando se emplean animales montados.
- **Conducir:** Para vehículos terrestres.
- **Navegar:** Para vehículos acuáticos.
- **Pilotar:** En caso de aeronaves y vehículos espaciales.

Cada participante extrae del mazo de acción una carta si obtiene un éxito, más otra por cada aumento obtenido en la tirada del rasgo de persecución. Solo conserva una (generalmente la de valor más alto) como carta de acción. Su valor no determina solo su iniciativa, sino lo bien que ha logrado maniobrar durante esa ronda de persecución en particular.

Los personajes que no logren al menos un éxito simple en la tirada del rasgo de persecución siguen participando en la misma, pero no tienen carta de acción durante esa ronda.

La tirada de persecución de principio de la ronda no cuenta como una acción para propósitos de acciones múltiples.

► **Posición ventajosa:** Se dice que cuando un personaje tiene una carta de valor superior a la de un oponente, tiene ventaja sobre él. Se trata de un concepto abstracto, de tal modo no representa si está por delante, detrás o paralelo a su oponente. El factor a tener en cuenta es que, de algún modo, ha conseguido maniobrar de tal forma que se encuentra en una posición ventajosa desde donde emplear sus armas (si es que las tiene y desea usarlas). Consulta **Ataques** en la página siguiente para ver cómo se emplea este hecho.

► **Velocidad:** Cuando un personaje conduce o va en un vehículo que es más veloz que todos sus oponentes, gana +2 a su tirada de rasgo de persecución; o +4, si su velocidad máxima es del doble que la del más rápido de sus oponentes. Cuando debas determinar la velocidad máxima en una persecución a pie o montado, calcúlala como la suma de su Paso más el valor máximo posible en el dado de carrera que tenga.

► **Ventajas:** Las ventajas Temple o Rápido no tienen ningún efecto sobre las tiradas del rasgo de persecución.

► **Terreno:** Cuando la persecución se desarrolla sobre terreno difícil, el DJ puede infligir una penalización de -2 a las tiradas de rasgo de persecución de todos los participantes.

► **Trepada:** Cuando un vehículo aéreo tiene valor de trepada superior al de su oponente, añade +2 a la tirada de Pilotar.

► **Forzar:** Un conductor que posea posición ventajosa sobre otro vehículo puede intentar distraerlo o incluso embestirlo como acción durante la persecución. Los detalles exactos dependerán del tipo de persecución pero suele resolverse como una tirada opuesta del rasgo de persecución modificada por la distancia entre ambos (es posible emplear tiradas cooperativas para facilitar su resolución). Con éxito, el blanco sufrirá una penalización de -2 a su siguiente tirada del rasgo de persecución para maniobrar. Con un aumento, habrá que determinar si sufre una colisión contra un obstáculo (aplicando una complicación).

► **Pasajeros:** Quienes van en un vehículo tienen la posibilidad de ayudar a maniobrar al piloto o conductor, suponiendo que tenga sentido en el contexto exacto, pudiendo realizar como acción una tirada cooperativa del rasgo apropiado. En ese caso no obtendrán cartas de persecución propias, sino que añadirán bonificaciones a la tirada del conductor.

En casos como este el DJ tiene la última palabra sobre qué tiene sentido en el contexto o no. Un pasajero en un coche podría ayudar a orientarse al conductor, dirigiéndolo y, por tanto, haciendo su tirada cooperativa; pero dos personajes no pueden orientarlo a la vez. Durante una persecución a bordo de un navío, la tripulación deberá hacer una tirada de Navegar de grupo para ayudar a determinar el total del capitán

Un personaje que desee realizar esta tirada cooperativa y además actuar durante la ronda, deberá aplicar la penalización habitual por múltiples acciones en un turno. Los pasajeros actúan en la carta de acción del conductor del vehículo que les transporta.

Ataques

Cada personaje actúa durante su carta de acción, como siempre, pero como la distancia y movimiento son abstractos; el valor de su carta de acción determina la dificultad por distancia de cualquier ataque a distancia que pueda realizar o si es posible realizar un ataque cuerpo a cuerpo (en persecuciones donde podrían darse ese tipo de ataques).

El personaje debe tener ventaja sobre el blanco al que desea atacar para poder hacerlo. Un personaje con una carta de acción de 7 solo podrá atacar a otros personajes con cartas de 7 o menos. Quienes tengan cartas de acción de valor superior habrán logrado maniobrar de tal forma durante la persecución que el personaje no tiene un tiro limpio o posibilidad de tomarlos como objetivo.

► **Grupos:** Los Extras actúan en grupos, actuando en la misma carta de acción, de acuerdo a las reglas estándar. Divide los ataques de cada grupo de Extras activo proporcionalmente entre la oposición, perdiendo los ataques que fueran a realizar contra héroes que tengan ventaja sobre ellos. Por ejemplo, nueve lobos actúan durante una carta de siete y se enfrentan a cinco jugadores. Cada héroe deberá afrontar dos lobos. Cualquier héroe con una carta de acción de ocho o superior no recibirá ningún ataque durante esa ronda. Esta regla impide que todos los oponentes presentes en una persecución se ceben con los personajes que saquen una carta muy baja.

Sin embargo, esta regla no se aplica a la inversa. Los personajes jugadores siempre pueden atacar a cualquier oponente, o grupo de oponentes, sobre el que tenga ventaja.

► **Personajes aturdidos:** Cuando el personaje que conduce o pilota un vehículo queda aturdido, debe hacer una tirada de pérdida de control (consulta la página 145). Si el vehículo sufre daño, calcúlalo empleando la mitad de la velocidad máxima del vehículo (página 143).

Tabla de Ataques a Distancia y Complicaciones		
Carta	**Distancia**	**Complicación**
2	**Fuera de alcance:** El enemigo está más allá de su línea de tiro, o de alcance, y no es posible atacarlo.	**Desastre**: Tirada del rasgo de persecución a -4. Si se falla, el personaje sufre un desastre de algún tipo: su coche choca de frente a velocidad máxima con un obstáculo sólido, un corredor resbala de un saliente, etc. De no ser posible, el corredor abandona la persecución, el vehículo se detiene, etc. Sea como sea, el participante ha quedado fuera de la persecución.
3-10	**Distancia larga (-4)**	**Obstáculo importante:** Tirada del rasgo de persecución a -2 para evitarlo o sufrir el daño apropiado por chocar contra él a la mitad de la velocidad máxima, o un nivel de fatiga (por **Golpes y cardenales**, página 129) cuando se va a pie.
Jota-Reina	**Distancia media (-2)**	**Obstáculo menor:** Haz una tirada del rasgo de persecución para eludirlo o sufrir el daño apropiado por chocar contra él a la mitad de la velocidad máxima, o ganar un nivel de fatiga (por **Golpes y cardenales**, página 129) cuando se va a pie.
Rey-Comodín	**Distancia corta (-0):** Se pueden hacer ataques C/C.	**Distracción:** Algo obscurece la visión del personaje o su ruta. No puede atacar durante esta ronda de persecución.

Los personajes que comiencen la ronda de persecución aturdidos hacen su tirada del rasgo de persecución a -2. Durante su carta de acción podrían recuperarse del aturdimiento, empleando las reglas normales.

Complicaciones

Cuando la carta de acción del personaje es un trébol, deberá hacer frente a algún tipo de complicación durante su turno, tal y como muestra la Tabla de Complicaciones.

Si el jugador obtuvo más de una carta de persecución entre las que elegir su carta de acción, puede seleccionar una carta con valor inferior, para evitar la complicación.

Una vez ha superado la complicación, el personaje puede seguir con su acción normal del turno, asumiendo que haya sobrevivido al problema.

Ejemplo: Caballeros y bandidos

Los héroes son un caballero y su escudero, y persiguen a tres bandidos a través de los bosques. Los caballeros van montados en sus caballos, mientras que los bandidos huyen a pie.

Los tres bandidos hacen una tirada de grupo de Agilidad (pues huyen corriendo) y sacan un cinco. Eso es un éxito, de tal modo que reciben una carta de persecución: un humilde tres.

La tirada de Cabalgar del escudero es un 7, tras añadir la bonificación de +2 que tiene por ser más veloz que el más rápido de los bandidos. Sigue siendo un éxito normal, así que saca una carta de acción: una sota de tréboles. Los tréboles indican que hay una complicación, y la jota significa que deberá hacer frente a un obstáculo menor. El DJ describe como atraviesa una sección de ramas bajas entre los árboles, que deberá evitar. El escudero falla, recibiendo un golpe de las ramas, que el DJ decide representar como un nivel de fatiga por golpes y cardenales.

La tirada de Cabalgar del caballero es un 13. Recibe tres cartas de persecución y elige la mejor entre ellas: un comodín. Durante la maniobra ha logrado interceptar a los bandidos y, dado que su carta de acción es al menos un rey, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo sobre ellos. Enarbola su lanza y, tras resolver las tiradas, hay un bandido menos plagando el Camino Real.

Reglas de ambientación

Existen innumerables mundos salvajes, con ambientaciones que van desde las oscuras y sórdidas historias de detectives a épicas dignas del mejor cine, pasando por *thrillers* políticos. Las siguientes reglas ofrecen recursos para alterar la mecánica básica y generar cualquier ambientación que desees, añadiendo las reglas de ambientación idóneas para el género que deseas llevar a tu mesa de juego.

Aventuras extraordinarias

Los personajes pueden gastar un beni para emplear una única vez una ventaja de combate que no posean. El personaje debe cumplir el requisito de rango de la misma, junto con cualquier otra ventaja que pida, pero puede ignorar los requisitos de rasgo a la hora de seleccionarla. Es posible gastar varios benis para emplear varias ventajas distintas, bien para resolver acciones distintas o bien para cumplir los requisitos de ventaja que pueda pedir una de las ventajas deseadas.

Comodín salvaje

Se trata de una gran regla de ambientación que añadir al juego si eres el clásico Director de Juego algo rácano a la hora de recompensar con benis. Aumenta la escala heroica del juego y es increíblemente divertido a la hora de jugar.

Cuando un héroe obtenga un comodín como carta de acción durante el combate, recibe con normalidad la bonificación habitual de +2 a sus tiradas de rasgos y daño. Y además, ¡todos los jugadores reciben un beni!

Daño descarnado

Estas reglas alternativas de daño son ideales para ambientaciones del tipo de sórdidas historias de detectives o aventuras militares de corte realista. Pueden ser muy letales, así que úsalas con cuidado.

Resuelve las heridas de los Extras de la forma habitual.

Para Comodines, cuenta las heridas con normalidad, siguiendo los pasos habituales hasta la incapacitación al acumular tres o más heridas. Sin embargo, cada vez que el héroe sufre una herida, tira en la Tabla de Heridas Críticas y comienza a aplicar su resultado inmediatamente. Tira solo una vez por incidente, sin importar cuántas heridas causase el ataque. Un héroe que recibe dos heridas de un único ataque, por ejemplo, solo tira una vez en la tabla.

Los efectos de la herida sufrida de este modo se curan a la vez que la herida que los causa. Los efectos de haber quedado incapacitado, sin embargo, seguirán siendo temporales o permanentes, de acuerdo a las reglas habituales.

Un personaje aturdido que recibe una herida al ser aturdido de nuevo por un ataque, apunta la herida como siempre, pero no tiene que tirar en la Tabla de Heridas Críticas.

> ***Ejemplo:*** *El sargento Trotter es un héroe de las* Weird Wars. *Es herido por culpa de un francotirador alemán, sufriendo 1 herida que no logra absorber, y debe tirar en la Tabla de Heridas Críticas. Saca un 10: la pierna. El DJ tira un dado, determinando que se trata de la pierna izquierda. Por el momento Trotter recibe la desventaja de Cojo. Si recibiese otra herida en esa pierna, quedará Tullido. Nuevas heridas en ese lugar no tendrían más efectos, puesto que no hay nada que supere la desventaja Tullido.*
>
> *Más tarde, el desafortunado sargento recibe otras dos heridas de golpe en la tripa. El DJ hace las tiradas, obteniendo un resultado de magullado y reduciendo su Vigor de d8 a d6. Toma nota de cómo este ataque causó dos heridas, pero el DJ solo tira una vez en la tabla, pues ambas proceden del mismo ataque.*

Especialización en habilidades

En *Savage Worlds* las habilidades son muy amplias, permitiendo que los jugadores se centren sobre todo en ventajas a la hora de personalizar sus personajes, sin necesidad

de tener que aprender múltiples veces una habilidad como Pelear, una vez para armas de hoja, otra para armas contundentes, etc.

Sin embargo, en algunas ambientaciones sí es importante, de tal modo que el personaje, cuando adquiere una habilidad, selecciona una categoría específica cubierta por ella. Cuando emplea otras categorías dependientes de la habilidad distintas a la elegida tiene una penalización de -2 a sus tiradas.

Obtener otra especialización en una habilidad cuenta como un avance de habilidad por debajo de su atributo. Así, el personaje podría aprender dos especializaciones distintas con un avance o adquirir una especialización e incrementar una habilidad hasta el mismo valor de su atributo vinculado.

A continuación presentamos las habilidades que son apropiadas para este grado de especialización:

- **Cabalgar:** Camello, caballo, etc.
- **Conducir:** Hovercrafts, orugas, vehículos de ruedas, etc.
- **Disparar:** Arcos, ballestas, pistolas, rifles, escopetas, etc.
- **Navegar:** Motoras, barcos de vela, barcos de vapor, etc.
- **Pelear:** Hachas, armas contundentes, armas exóticas (como los *nunchakus*; cada arma es su propia especialidad), hojas largas, armas de asta, armas cortas.
- **Pilotar:** Aviones, helicópteros, naves espaciales.
- **Supervivencia:** Ártico, desierto, entornos templados, etc.

Fallos críticos

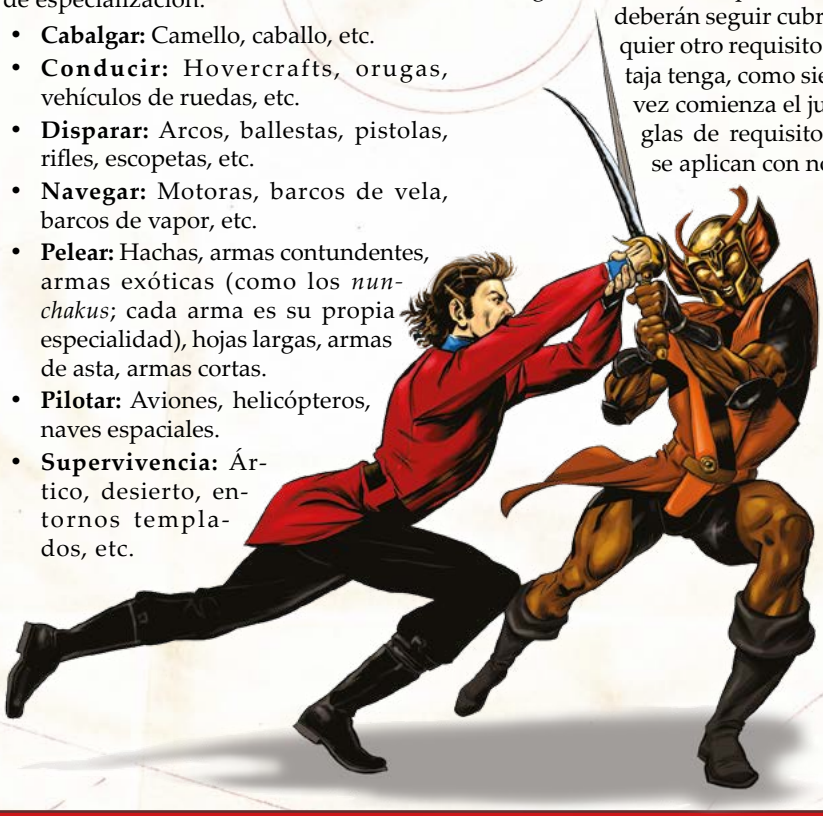
Esta regla funciona muy bien para representar ambientaciones muy duras o partidas con una vis cómica. Cuando un personaje obtiene unos ojos de serpiente (dos unos en una tirada de rasgo), no puede gastar benis en repetirla: deberá aceptar el fallo crítico.

Fanáticos

Usa esta regla para representar ambientaciones *pulp,* donde los villanos se rodean de esbirros suicidas. Cuando un personaje Comodín oponente sea blanco de un ataque con éxito de los jugadores, cualquiera de sus ayudantes, matones u otros aliados puede interponerse ante el ataque, sufriendo él el daño en lugar de su amo.

Héroe nato

Durante la creación del personaje, los héroes pueden ignorar los requisitos de rango a la hora de adquirir ventajas. Aún deberán seguir cubriendo cualquier otro requisito que la ventaja tenga, como siempre. Una vez comienza el juego, las reglas de requisito por rango se aplican con normalidad.



Los héroes nunca mueren

En las películas, los héroes rara vez fallecen. Y si lo hacen, caen luchando o realizando un último y épico acto de heroísmo.

Con esta regla, los héroes que fallezcan simplemente quedan fuera de combate durante el tiempo que sea apropiado. Solo cuando la situación es especialmente heroica, o si se trata de un punto central de la historia, los personajes pueden morir.

Por ejemplo, un aventurero que cae al cráter de un volcán podría aterrizar sobre un trozo de roca flotando en el magma y desde ahí abandonar la caldera. Del mismo modo, si un héroe se enfrenta a un gigantesco demonio sobre un puente a punto de derrumbarse y sufre lo que sería una herida mortal, quizás perezca, pero el DJ puede ofrecerle la oportunidad de que su golpe final arrastre consigo al demonio a la burbujeante lava que les espera debajo, permitiendo a sus compañeros huir del lugar.

► **Villanos:** Por supuesto, la regla inversa también es aplicable: *¡Los villanos nunca mueren!* Es posible que el DJ deba explicar el espíritu de esta regla al grupo, para que los personajes no se aprovechen de ella haciendo salvajadas o rematando a los caídos durante el juego. Cuando está activa, se asume que los jugadores capturan a sus rivales y los entregan a las autoridades para que los encierren y luego, como no, escapen algún día para regresar en busca de venganza (y nuevas aventuras).

Múltiples idiomas

En muchas ambientaciones hay pluralidad de culturas distintas, que hablan muchos idiomas diferentes. El héroe conoce el idioma empleado por su cultura o nación natal más otra cantidad de idiomas adicionales igual a la mitad de su dado de Astucia. Por ejemplo, un elfo con Astucia d8 en un entorno de *Espada y Brujería*, sabrá elfo y otros cuatro idiomas adicionales.

Sangre y redaños

¡Los personajes pueden gastar benis en tiradas de daño! Usa esta regla cuando desees representar una verdadera carnicería.

Sin puntos de poder

En vez de emplear puntos de poder, los personajes con trasfondos arcanos simplemente eligen el poder que desean activar y hacen una tirada de su habilidad arcana, que sufre una penalización igual a la mitad de los puntos de poder necesarios para activarlo (redondeando hacia abajo). Así, lanzar el poder *Armadura*, que normalmente cuesta 2 PP, se resuelve con una tirada de habilidad arcana a -1.

Una vez lanzado, consulta los efectos de la tirada:

- **Aumento:** Un aumento en la tirada ofrece las bonificaciones adicionales al poder indicados en su descripción. *Armadura*, por ejemplo, ofrecería +4 a la Dureza.
- **Éxito:** El poder se activa de la forma normal.
- **Fallo:** Todos los poderes actualmente mantenidos se cancelan y el personaje queda aturdido.

► **Rechazo:** Canalizar energías mágicas, espirituales o psiónicas, jugar con tecnología inestable o incluso usar superpoderes conlleva ciertos peligros.

Cuando el lanzador obtiene un 1 natural en su dado de habilidad arcana al usar uno de sus poderes, automáticamente este falla y sufre 2d6 de daño.

Sustituye el rechazo especializado de cada uno de los trasfondos arcanos por las siguientes reglas:

- **Ciencia extraña:** Usa la regla general y, además, el artefacto queda destruido y hay que reconstruirlo. Generalmente suele llevar 1d3+1 horas, menos una por cada aumento que se obtenga en la tirada de Reparar.

- **Magia:** Usa la regla general
- **Milagros:** Como la regla general, pero reduce el daño causado por la mitad del dado de Fe del sacerdote.
- **Psiónica:** Usa la regla general, pero el daño se aplica a todas las criaturas vivas e inteligentes dentro de una plantilla de área grande centrada sobre el psiónico.
- **Superpoderes:** El héroe no sufre daño, pero no podrá volver a usar el poder por el resto del encuentro o hasta que gaste un beni en negar el rechazo.

► **Mantener los poderes:** Los personajes pueden mantener sus poderes activos tanto como lo deseen, pero cada poder mantenido supone una penalización de -1 al lanzamiento de nuevos poderes. Por tanto, un mago invisible puede seguir invisible indefinidamente, pero tendrá una penalización de -1 su habilidad si intenta lanzar un *Proyectil*.

► **Interrumpir los poderes:** Cuando un personaje con un poder activo queda aturdido, sufre una herida o un nivel de fatiga, debe hacer una tirada de Astucia para seguir manteniendo todos sus poderes. Cuando esta tirada falla, todos los poderes inmediatamente dejan de funcionar. Un mago con *Armadura* que queda aturdido, por ejemplo, debe hacer una tirada de Astucia. Si el mago sufre dos heridas del mismo ataque, deberá hacer la tirada de Astucia a -2.

Los poderes se detienen automáticamente cuando el lanzador se duerme o queda inconsciente por cualquier causa.

► **Preparación de los poderes:** Un lanzador puede preparar el lanzamiento de un poder concentrándose en la tarea durante una ronda de combate (no puede realizar otras acciones ni moverse, y puede interrumpírsele, tal y como se describió antes). Si tiene éxito, ignorará los dos primeros puntos de penalización al lanzamiento de poderes durante su siguiente acción. Cuando no activa ningún poder durante su siguiente acción, pierde estos preparativos.

Tareas dramáticas

Los héroes acabarán implicados en todo tipo de situaciones tensas, como tener que desactivar una bomba o colarse en un sistema informático en una cantidad de tiempo limitada y, a menudo, bajo amenaza mortal. El siguiente subsistema simula situaciones como estas, ayudando al Director de Juego a añadir drama y tensión a un escenario que, visto desde fuera, son meras tiradas de habilidad.

Primero debes determinar la habilidad que se va a emplear, como Conocimiento (Demoliciones) para desactivar una bomba, Conocimiento (Oculto) para completar un ritual, Conocimiento (Electrónica) para piratear un ordenador, etc.

Una tarea dramática estándar lleva cinco "acciones" y requiere obtener esa misma cantidad de éxitos (consulta un poco más adelante). Las acciones podrían representar rondas de combate de tiempo o incluso intentos. Depende por completo del Director de Juego y de la situación que se está representando.

Resolución de la tarea dramática

Durante cada ronda de tarea, el héroe saca una carta de acción de la baraja (aunque no esté en combate) y actúa durante esa carta. Las ventajas que afectan a la iniciativa, como Temple o Rápido funcionan de la forma normal.

Si el personaje alcanza un total de cinco éxitos empleando el rasgo que se usa para resolverla antes de que se acabe el tiempo, ha logrado cumplir el objetivo. Es mejor ir midiendo la cantidad de éxitos con algún tipo de contadores –para que no se olvide ese número de ronda a ronda– y proporcionar al jugador una medida visible de su progreso.

Cuando el héroe no ha conseguido cinco éxitos al agotarse el tiempo, la bomba explota, el ritual fracasa, el ordenador se desconecta, suena una alarma... y la tarea falla. Queda a decisión del DJ si es posible volverlo a intentar, pero generalmente no suele ser posible y el resultado empeora la situación inicial o, al menos, obliga a solucionar el problema de forma totalmente distinta, si es que permite una nueva intentona.

► **Dificultad:** Casi todas las tareas dramáticas tienen al menos un modificador de -2 a la dificultad. Esto refleja las medidas de seguridad que rodean la bomba, la complejidad del ritual, la seguridad informática presente, etc. Al fin y al cabo se trata de tareas *dramáticas* y, en virtud de su propia naturaleza, se trata de situaciones peliagudas.

► **Tiradas cooperativas:** Otros personajes pueden ayudar al héroe activo, como siempre, empleando las reglas de **Tiradas cooperativas** que aparecen en la página 82.

Complicaciones

Cuando la carta de acción del personaje es un trébol, algo ha ido horriblemente mal. Deberá resolver todas las acciones de su turno a -2 (además de cualquier otro modificador existente). En caso de fallo, se dará el peor resultado posible de la tarea: el blanco escapa, la discusión acaba de forma violenta, la bomba explota o se ha perdido la batalla.

> ***Ejemplo:*** *Anne "Haxxor" McTavish está intentando piratear el ordenador principal de máxima seguridad instalado en los cuarteles corporativos de Génesis Inc. Recibe un tres de tréboles y con él una penalización de -2 a la tirada de Conocimiento (Ordenadores) de la ronda. Si falla, el sistema de seguridad informática de Génesis detectará la intrusión. En una ambientación de alta tecnología como la suya, imbuida en la realidad virtual, el Director de Juego decide que Anne no solo no lo logra, sino que además una potente descarga de electricidad saltará de entre los cables, causándole 2d6 de daño.*

Ejemplo: Desactivar una bomba

Los héroes son un grupo de agentes contraterroristas que mantienen a raya oleada tras oleada de atacantes suicidas, mientras su experto en demoliciones, John, intenta desactivar un arma nuclear. El Director de Juego ya ha determinado que para resolver la tarea es necesario emplear Conocimiento (Demoliciones) y que la tarea tiene una penalización de -2 debido a la inherente complejidad de su mecanismo.

Durante la primera ronda de tarea, el resto de héroes combate con los terroristas, mientras John intenta desactivar el ingenio. Su carta de acción es un seis de tréboles: ¡una complicación! El DJ le informa que la bomba incorpora una trampa caza-bobos contra posibles artificieros. John emplea todo lo que tiene en la tirada e incluso pide la ayuda de uno de sus compañeros, que también conoce la habilidad de Conocimiento (Demoliciones).

Su compañero hace una tirada cooperativa añadiendo +2 al total de John, pero él obtiene un patético 3 en los dados. Por ello, gasta un beni para repetir la tirada y esta vez saca un 7. La tarea dramática es a -2, y quedaría 5, más el -2 de la complicación, un tres. Afortunadamente la tirada cooperativa de su compañero le dio +2, regresando al cinco y, por tanto, evitando lo peor.

A John le siguen faltando cuatro éxitos más para desactivar la bomba. En la ronda siguiente saca un comodín: ¡un avance inesperado! "Creo que he descubierto cómo han montado el ingenio"*, anuncia a sus compañeros lleno de confianza. Tira, sacando un aumento en la tirada de Conocimiento (Demoliciones). Ya lleva tres éxitos de los cinco que le hacen falta.*

Durante la tercera ronda, John recibe un nueve como carta de acción, pero falla en su tirada. Comienza a sudar.

Cuarta ronda. John logra un nuevo éxito, llevando la cuenta total a cuatro. "No sé si voy a lograrlo"*, grita a su equipo. De pronto, uno de los terroristas, que estaba oculto, dispara su rifle sobre John, ¡dejándolo aturdido y herido!*

Es la quinta y última ronda. Tienen a los terroristas prácticamente encima. John recibe un as como carta de acción, ¡pero falla su tirada de Espíritu para reponerse del aturdimiento! Invierte su último beni en eliminar el estado de aturdido y pide de nuevo la ayuda de su compañero, para hacer la última tirada de Conocimiento (Demoliciones). Si tiene éxito, logrará desactivar el ingenio nuclear. Si no… bueno, ¡habrá que comenzar otra campaña!

Vehículos

Desde el combate entre blindados en la Segunda Guerra Mundial a las batallas entre navíos en alta mar, los vehículos suelen desempeñar un papel importante en la frenética acción que caracteriza a nuestras ambientaciones. La siguiente sección incluye reglas para dirigir el combate entre vehículos sobre el tablero de juego. Para dirigir persecuciones, a lo largo de distancias extendidas, consulta la página 132.

Movimiento

El valor de aceleración de un vehículo muestra la cantidad de pasos por turno que el vehículo puede aumentar su velocidad actual. Una camioneta con Aceleración 5, por ejemplo, puede aumentar su velocidad en hasta cinco pasos por ronda, hasta un tope de su velocidad máxima. Un vehículo puede frenar su velocidad actual hasta el doble de su aceleración (o más si realiza una maniobra de frenado de emergencia, consulta maniobras).

El jugador que controla el vehículo decide la velocidad a la que se desplazará al comienzo de su acción, moviéndole la cantidad de pasos indicada. El vehículo mantendrá su velocidad hasta la siguiente acción de su conductor, así que es buena idea apuntar el valor exacto en algún sitio para que no se olvide entre rondas y poderlo consultar con facilidad si se choca con algo.

A diferencia de los personajes, los vehículos tienen diversas limitaciones a la hora de maniobrar, especialmente a la hora de girar. Usa la plantilla de giro para realizar los giros normales, o realiza una maniobra (consulta más adelante) cuando deba hacer giros más cerrados.

► **Cartas de acción:** Los vehículos se mueven durante la carta de acción de su conductor. Conducir es una acción gratuita a no ser que el personaje intente cualquier maniobra. Los pasajeros actuarán en sus propias cartas de acción, como es normal.

► **La velocidad mata:** Es mucho más fácil maniobrar un vehículo lentamente y con cuidado que a toda pastilla. Un vehículo que se mueva a más de 15 pasos por ronda sobre el tablero impone una penalización de manejo de -2 a su conductor. Cuando el vehículo se mueve a más de 30 pasos por ronda, la penalización aumenta hasta -4.

► **Terreno difícil:** La gravilla resbaladiza, el firme irregular y el barro son ejemplos de terreno difícil. Cada paso de movimiento movido por este tipo de terrenos cuenta como dos y, además, se aplica una penalización de -2 a todas las tiradas de conducción. Conducir por terreno difícil a más de la mitad de la velocidad máxima de un vehículo exige una tirada de conducción por ronda de combate.

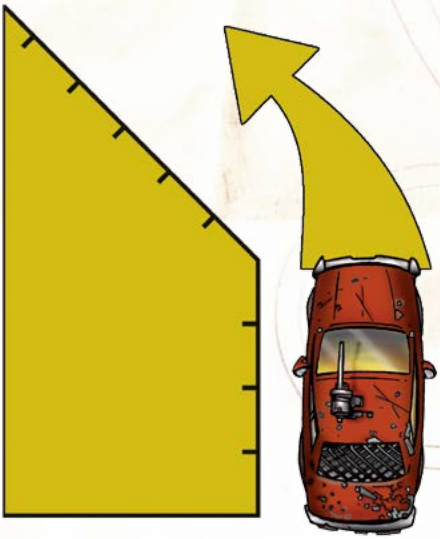
► **Marcha atrás:** Un vehículo puede moverse en reversa hasta la mitad de su velocidad máxima. Cuando se conduce marcha atrás hay que aplicar un -2 a todas las tiradas de conducción.

► **Aeronaves:** Los vehículos voladores ignoran el terreno. A no ser que el vehículo tenga la capacidad de permanecer fijo sobre un punto, deberá moverse al menos la mitad de su velocidad máxima durante cada ronda. El valor de Trepada no se usa sobre el tablero de juego, solo tiene utilidad en las reglas de persecuciones.

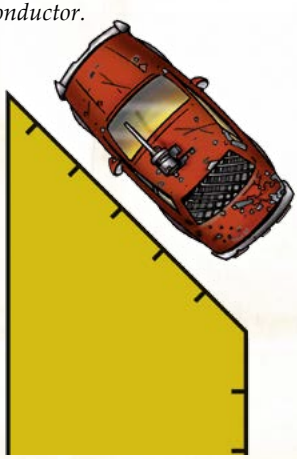
► **Animales y vehículos de tiro:** Los animales no usan las reglas de aceleración o velocidad máxima estándar; se mueven hasta su Paso (más los añadidos del dado de carrera si es apropiado) durante cada ronda. Los vehículos tirados por criaturas tienen un valor de aceleración igual a la mitad del Paso básico del animal empleado en el tiro. Los carros y carromatos no tienen valores de velocidad máxima, puesto que el animal simplemente se mueve a su Paso (añadiendo solo el dado de carrera si corren puntualmente).

Giros

Para realizar giros cuando usas miniaturas sobre el tablero de juego, emplea la plantilla de giro que aparece al final de este libro. Simplemente alinea tu vehículo junto a ella y muévelo a lo largo, tal y como muestra el diagrama de giro siguiente. Empleando una maniobra, el vehículo puede realizar giros más cerrados.



El coche está realizando un giro a la izquierda. Se trata del giro más cerrado que puede hacer sin tener que recurrir a una maniobra del conductor.



El coche se ha movido 5 pasos. Esta es la posición en la que acabará al concluir su movimiento.

Maniobras

A continuación presentamos algunas maniobras habituales, junto con cualquier ajuste apropiado a la tirada de conducción en paréntesis tras su nombre. Cuando la tirada para resolver la maniobra falla, mueve el vehículo hasta el sitio donde iba a iniciar esa maniobra y luego tira en la Tabla de Pérdidas de Control para ver donde acaba.

- **Dos ruedas (-4):** A veces el conductor necesitará poner un vehículo de ruedas casi vertical, quizás para entrar por un callejón demasiado estrecho o para evitar chocar con otro obstáculo. Es necesario alguna rampa, incluso una acera podría servir, para iniciar el truco. Esta maniobra reduce la anchura del vehículo en torno a un 25%. El conductor deberá realizar una tirada de Conducir al comienzo de cada turno donde el vehículo se mantenga a dos ruedas.
- **Embestida (opuesta):** Aunque en el tablero de juego movemos los vehículos por turnos, en el mundo real se están desplazando simultáneamente. Por esta razón, cuando un coche quiere embestir a otro, le damos al defensor la oportunidad de evitarlo, incluso si tira cuando no es su turno. Los dos conductores hacen tiradas de conducción opuestas. Si el atacante vence, logra embestir a su oponente y calcula el daño con normalidad. Cuando vence del defensor, este mueve su vehículo justo fuera de la trayectoria, ya sea quedándose un poco más atrás, más adelante o hacia uno de los lados. En ocasiones los coches intentarán arrollar también a peatones. En ese caso, el conductor realiza su tirada opuesta contra la Agilidad del blanco.
- **Frenado de emergencia (0):** El conductor frena hasta el triple de la aceleración del vehículo.
- **Giro cerrado (0):** El vehículo puede girar hasta 90 grados.
- **Giro invertido del traficante (-4):** El vehículo se mueve hacia delante la mitad de su velocidad actual y luego

hace un giro de entre 90 y 180 grados (a elección del jugador). El vehículo inmediatamente frena hasta completar la parada y no puede moverse más durante el resto de la ronda.

- **Maniobra (de -1 a -4):** Esta entrada cubre todas las demás que no estén aquí listadas, permitiendo al conductor, jinete o piloto intentar cualquier cosa, desde que el caballo descienda por una ladera muy empinada o resbaladiza, a evitar una trinchera u otro obstáculo, como conducir a través de una mancha de aceite resbaladizo a toda velocidad. El DJ aplica el modificador de dificultad según considere apropiado. Cuando la tirada falle, el conductor deberá tirar en la Tabla de Pérdida de Control, como siempre.
- **Obstáculo (-2 o más):** Conducir entre dos obstáculos cercanos parece muy fácil sobre el tablero de juego, puesto que el vehículo simplemente se mueve entre ellos a donde quiera el jugador. Sin embargo, en nuestra realidad, el coche está traqueteando y es mucho más difícil mantenerlo estable de lo que parece. Por esta razón, cuando un conductor intente pasar entre dos obstáculos estrechos –como un callejón pequeño, entre otros coches o volar por debajo de las líneas de tensión– debe realizar una tirada de conducción. El valor de dificultad por defecto es de -2, pero las maniobras más espectaculares pueden llegar a imponer una penalización de -4 o incluso más. Cuando la tirada falla, el vehículo impacta con el obstáculo y sufre daño por colisión.
- **Salto (0):** Empleando una rampa, los vehículos terrestres y acuáticos pueden saltar una distancia igual a un cuarto de su velocidad actual, más 1d10 pasos extras con un aumento en la tirada de conducción. Descienden un paso de altura por cada dos pasos de movimiento hacia delante, de tal modo que un vehículo que salte 20 pasos, alcanzará los 10 pasos de altura al comienzo del salto.

Colisiones

Las colisiones son un asunto muy serio en *Savage Worlds*. El daño al vehículo, y a sus pasajeros, es de 1d6 por cada cinco pasos de velocidad actual que lleve el vehículo (redondea hacia abajo). Por ejemplo, si una motocicleta con una velocidad actual de 16 choca contra un árbol, sufrirá 3d6 de daño, al igual que su conductor y el árbol.

► **Velocidad relativa:** Aumenta el daño cuando el vehículo impacta con otro objeto que se mueve hacia él. Cuando dos tanques se embisten de cara a velocidad 12, por ejemplo, la velocidad relativa del choque es de 24 y, por tanto, cada tanque sufre 4d6 de daño. Del mismo modo, cuando un vehículo es golpeado por detrás por un atacante, recuerda restar su velocidad de la del vehículo que embiste.

► **Blindaje de los vehículos:** Los vehículos con blindaje pesado añaden su valor de armadura como PA cuando embisten para causar daño.

► **Arneses de seguridad:** Tira solo la mitad de los dados de daño (redondeando hacia abajo) contra personajes así equipados. Los airbags cumplen la misma función y, además, restan también un dado adicional del daño causado.

► **Obstáculos blandos:** Las reglas de colisión asumen que el vehículo golpea algo duro, como otro vehículo, una roca, una pared, etc. Cuando el obstáculo es más blando que el propio vehículo, como una persona, el daño *que recibe el vehículo se reduce a la mitad*. Por supuesto, la criatura atropellada sufre el daño completo.

► **Caerse de un vehículo:** Los personajes que caen desde un vehículo en movimiento sufren daño como si estuviesen implicados en una colisión. Quienes salten activamente pueden hacer una tirada de Agilidad para sufrir solo la mitad de los dados de daño (redondeando hacia abajo). Cuando el personaje salta desde un barco al agua, trata cualquier daño como no letal.

Pérdida de control

Fallar una tirada de conducción significa que el vehículo automáticamente se descontrola. Tira 2d6 en la Tabla de Pérdidas de Control. Resuelve cualquier movimiento adicional (como un resbalón o vueltas de campana) al momento. Cualquier cosa en su camino será arrollada: emplea las reglas de colisión anteriores cuando ocurra.

Ataques desde vehículos

El combate entre vehículos y sus tripulantes se resuelve igual que el combate entre personajes, pero con dos modificadores más:

► **Plataforma inestable:** Cualquier personaje en una posición inestable, incluyendo un vehículo en movimiento, sufre una penalización de -2 a todas sus habilidades físicas que requieran precisión, como Pelear o Disparar. Esto se aplica también a los personajes que emplean armas instaladas en el vehículo. La ventaja Manos Firmes cancela esta penalización.

► **Blancos en movimiento:** Un vehículo moviéndose a gran velocidad es mucho más difícil de acertar que otros blancos. Se debe restar -1 a todas las tiradas de ataque dirigidas por cada 10 pasos completos de velocidad que lleve. Se trata de velocidad relativa, así que cuando un vehículo se dirige en línea recta hacia el personaje este no aplica el modificador, ni tampoco se aplica cuando el héroe está disparando sobre otro vehículo que conduce en paralelo al suyo.

Daño

El daño que iguala o supera la Dureza del vehículo obliga a su conductor a hacer una tirada de conducción o tener que tirar en la Tabla de Pérdida de Control.

Cada aumento en el daño también inflige una herida. Cada herida recibida supone una penalización de -1 a las tiradas de conducción del piloto, hasta que se repare el daño. El atacante también obtendrá un impacto crítico sobre el vehículo por cada herida que cause, debiendo tirar en la Tabla de Impactos Críticos para determinar sus detalles exactos. Cuando un vehículo encaja su cuarta herida, automáticamente queda siniestrado y el conductor debe hacer una tirada de conducción para evitar quedar descontrolado y tirar en la Tabla de Pérdidas de Control.

Un vehículo destruido de este modo ya no se moverá más, aunque sus armas aún podrían seguir funcionando si no dependen del mecanismo de propulsión del vehículo siniestrado.

► **Aeronaves siniestradas:** Cuando una aeronave entra en pérdida de control, no uses la tabla normal. En su lugar, el piloto debe hacer una tirada de Pilotar. Si falla, el vehículo choca y queda destruido. En caso de que el piloto pueda eyectarse, tendrá una única oportunidad de hacerlo con una tirada de Agilidad exitosa.

► **Navíos siniestrados:** A no ser que el barco quede partido a la mitad y zozobre instantáneamente, un barco siniestrado se hundirá al siguiente ritmo.

- Los botes pequeños (botes de remos, canoas, etc.) se hunden al final de la ronda de combate.
- Los medianos (botes pesqueros, etc.) tardan 1d6 minutos.
- Los navíos grandes, como un yate privado, se hunden en 4d6 minutos.
- Los buques de gran tamaño, como petroleros, cruceros o barcos de guerra tardan 2d6 horas en hundirse.
- Un barco siniestrado irá a la deriva siguiendo las corrientes (si las hay) hasta que se hunda. Esto implica una velocidad de 2d6 pasos por ronda en el caso de ríos de aguas rápidas y 1d6 por ronda en otros ríos o mares. En el océano, el DJ puede tirar 1d12 y leerlo como una esfera de reloj para determinar la dirección en la que es arrastrado por la corriente.

Reparaciones

Con el suficiente tiempo y, al menos, un juego básico de herramientas, se puede arreglar el daño que sufren los vehículos. Se trata de una tirada de Reparar; lleva dos horas por herida que haya sufrido el vehículo (sin importar cuántas se pretende reparar). Por tanto, intentar arreglar un tanque que ha sufrido dos heridas lleva cuatro horas de tiempo.

El trabajo de campo sustrae 2 del resultado obtenido en Reparar y requiere al menos un juego de herramientas y piezas de recambio básicas. Un taller típico niega esta penalización, y una instalación dedicada, o especializada, proporciona una bonificación de +2.

Cada éxito y aumento obtenidos en la tirada de Reparar arregla una de las heridas del vehículo. Si se obtiene un aumento adicional por encima de los necesarios para arreglar de una sentada todas las heridas existentes, el tiempo de reparación se reducirá a la mitad.

► **Vehículos siniestrados:** Es posible reparar también un vehículo siniestrado, pero lleva mucho más tiempo y una gran cantidad de piezas de recambio. El tiempo es de 1d6x10 horas por nivel de herida a reparar.

Tabla de Pérdidas de Control

2d6	Efectos
2	**Volcado lateral:** El vehículo realiza un derrape y luego da 1d6 vueltas sobre sí mismo en esa dirección. Calcula el daño de colisión para el vehículo y sus pasajeros. Cualquier arma o accesorio montado en el exterior queda arruinado.
3-4	**Giros incontrolados:** Mueve el vehículo 1d6 pasos en la dirección de la maniobra, o aléjalo 1d6 pasos del punto de colisión. Tira 1d12, leyéndolo como la esfera del reloj, y luego deja el vehículo apuntando en esa dirección.
5-9	**Patinaje:** Mueve el vehículo 1d4 pasos a la izquierda o la derecha (en la dirección de la maniobra fallada o alejándolo del punto de impacto de la colisión).
10-11	**Derrape:** Mueve el vehículo 1d6 pasos a la izquierda o la derecha (en la dirección de la maniobra fallada o alejándolo del punto de impacto de la colisión).
12	**Vueltas de campana:** El vehículo vuelca hacia delante. Muévelo en esa dirección 1d4 veces su longitud. Luego calcula daño de colisión para el vehículo, los pasajeros y todo lo que se encuentre en su camino. Los vehículos lentos y pesados, como los tanques (a discreción del DJ), no vuelcan de campana, sino que sufren un patinaje o derrape.

Tabla de Impactos Críticos

2d6	Efectos
2	**Rasguños y abollones:** El ataque simplemente rasca la pintura. No hay ningún efecto permanente.
3	**Motor:** El ataque dañó el motor. Pierde aceite, los pistones se desplazan, etc. Reduce la aceleración a la mitad (redondeando hacia abajo). Esto no afecta a la capacidad de frenado del vehículo.
4	**Locomoción:** El daño afecta a las ruedas, orugas u otros mecanismos de desplazamiento. Reduce la velocidad máxima del vehículo inmediatamente a la mitad. Si el vehículo es de tiro animal, el disparo hiere a uno de ellos.
5	**Control:** El impacto dañó el sistema de control. Hasta que se repare, el vehículo solo podrá hacer giros a la izquierda (1-3) o a la derecha (4-6). Esto puede impedir que se realicen también otras maniobras.
6-8	**Chasis:** El impacto solo afecta la carrocería del vehículo, sin causar efectos especiales.
9-10	**Tripulación:** Afecta a uno de los miembros de la tripulación (determinado aleatoriamente). Repite el daño que causa el ataque. Si el personaje está en el interior del vehículo, sustrae la armadura del mismo del daño. El daño causado por explosiones afecta a todos los pasajeros del vehículo.
11	**Arma:** Una de las armas, determinada aleatoriamente, situada en el flanco del vehículo golpeado queda destruida. Si no hay ningún arma apropiada, trata este crítico como si fuera de Chasis.
12	**Siniestro:** El vehículo queda siniestrado y automáticamente fuera de control (tira en la Tabla de Pérdidas de Control).

Capítulo cinco: Poderes

Casi todos los juegos de rol muestran algún tipo de "magia". Independientemente de si se trata de conocimientos ocultos practicados solo por malignos sectarios, rituales vudú, la hechicería arcana de un poderoso mago, los extraños objetos inventados por un científico loco, superpoderes o las capacidades psiónicas de la mente, nuestras reglas lo agrupan todo en un sistema unificado.

Por comodidad, llamaremos a todos los efectos *poderes*. Los poderes funcionan siempre igual, de partida a partida, aunque la ambientación en particular puede emplear *ornamentos* distintos –añadidos o ajustes sobre el poder básico–, creando variaciones casi infinitas de los mismos poderes. El significado real de todo esto es que puedes crear magos, científicos locos, superhéroes o incluso criaturas fantásticas empleando el mismo conjunto de reglas fáciles de recordar.

Crear personajes arcanos

Antes de continuar, deberás asegurarte de que tu DJ permitirá el uso de personajes arcanos en la partida. No puedes hacerte un mago en una campaña de corte militar realista, por ejemplo, del mismo modo que un científico loco podría no casar con una ambientación de fantasía clásica.

Una vez confirmado ese pequeño detalle, necesitarás adquirir la ventaja de Trasfondo Arcano y elegir el tipo de poderes sobrenaturales que tu héroe conoce.

En este manual básico presentaremos cinco modalidades distintas de poderes: ciencia extraña, magia, milagros, psiónica y superpoderes. Todas ellas emplean las mismas mecánicas básicas, aunque cada una tiene sus pequeñas diferencias y detalles que la distingue de las demás.

Por ahora comenzaremos por lo que es igual para todas antes de tratar sus diferencias.

Habilidad arcana

Cada modalidad de poderes tiene una habilidad arcana propia y diferenciada: Fe en el caso de milagros, Psiónica para poderes psiónicos, Hechicería para magia y Ciencia Extraña para… ciencia extraña. Los superpoderes tratan las habilidades arcanas de una forma ligeramente distinta, tal y como verás en las páginas siguientes.

Necesitarás que tu personaje aprenda la habilidad arcana indicada, invirtiendo sus puntos de la manera normal. Verás qué atributo está relacionado con ella entre paréntesis después de su nombre.

Puntos de poder

Los personajes arcanos alimentan sus capacidades con puntos de poder (PP). Cuando adquieres la ventaja Trasfondo Arcano, tu personaje recibe la cantidad de puntos de poder indicados en la misma.

El personaje, para usar un poder, debe gastar uno o más de estos puntos. Varios poderes le permitirán invertir una cantidad superior al mínimo para obtener efectos adicionales, y otros le pedirán que gaste cantidades regulares en cada turno para mantenerse activos.

Por defecto (a menos que algo diga lo contrario), todos los héroes recuperan 1 punto de poder gastado por hora.

Poderes iniciales

El trasfondo arcano concreto que haya seleccionado el personaje determina la cantidad de poderes iniciales que conoce. Consulta la lista de trasfondos arcanos para los detalles exactos.

Aprender nuevos poderes

Un personaje arcano puede aprender más poderes, seleccionando la ventaja Nuevo Poder. El personaje podrá inmediatamente comenzar a usar el poder recién elegido en cuanto invierta un avance en adquirirla.

Usar los poderes

El personaje puede activar un único poder como acción, declarando que lo va a usar, gastando la cantidad apropiada de puntos de poder y superando una tirada de la habilidad arcana.

Cuando la tirada falla, no se produce ningún resultado, pero los puntos de poder se consumen igualmente. Si tiene éxito, deberás recurrir al texto exacto del poder para determinar los efectos.

Algunos poderes tienen efectos variables, dependiendo de la cantidad de puntos de poder que se usen en su lanzamiento. El jugador debe gastar los puntos de poder en cuestión *antes* de que su personaje resuelva la tirada de habilidad arcana para ver si tiene éxito.

Mantenimiento de los poderes

Varios poderes pueden mantenerse activos, tal y como se indica en la duración del poder. Mantener un poder es una acción gratuita. El número indicado tras la duración es el coste en puntos de poder necesarios para que el poder siga funcionando. No es necesario volver a hacer ninguna tirada para mantener activo un poder.

Por cada poder que esté manteniendo activo, el lanzador sufre una penalización de -1 a todas las demás tiradas de habilidad arcana (pero no de otros rasgos) que realice. Por ejemplo, un mago manteniendo activos *Armadura* y *Marioneta* sufre una penalización de -2 a sus tiradas de Hechicería hasta que estos poderes se desvanezcan. *No sufrirá* estas penalizaciones a sus tiradas de Pelear (u otras habilidades) por mantener los poderes activos.

Interrupción

Cuando un personaje que está manteniendo activamente un poder sufre daño, puede perderlo. Para mantener la concentración *de todos sus poderes*, el héroe debe hacer una tirada de su habilidad arcana con un VO igual al daño que ha sufrido. Si su tirada es igual o superior, mantendrá activos todos sus poderes. Si la falla, inmediatamente dejan de estar activos *después* de resolver el ataque que causara la interrupción.

Un personaje que queda aturdido por medios que no causen daño (como una prueba de voluntad), solo debe superar una tirada de Astucia para mantener activos todos sus poderes.

Trasfondos arcanos

A continuación pasaremos a describir los cinco tipos distintos de Trasfondo Arcano presentes en este manual. Cada uno indica la habilidad arcana que el personaje debe aprender para usarlo, la cantidad de poderes con que comienza el juego, sus puntos de poder iniciales y las potenciales consecuencias de emplearlo erróneamente (como el rechazo o funcionamiento defectuoso).

Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña)

Habilidad arcana: Ciencia Extraña (Astucia, ver texto).
Puntos de poder iniciales: 10 (ver texto).
Poderes iniciales: 1.

La ciencia extraña fabrica peculiares y potentes artilugios. Se diferencia de la ciencia normal en que siempre hay algún elemento irregular implicado en ella. Quizás estemos solo ante "superciencia" o que su inspiración tenga un origen divino (o diabólico). Es posible que la ciencia tras el cachivache en sí sea correcta pero derive su poder de una fuente arcana, como ocurre con la roca fantasma en *Deadlands* u otro tipo de mineral o esencia mágica presente en una ambientación *steampunk*.

La ciencia extraña es diferente a los otros trasfondos en el sentido de que cada poder es un nuevo artilugio. El jugador debe describir exactamente qué es el artilugio cuando obtiene el poder. Por ejemplo, un inventor elige el poder *Invisibilidad*, pero

deberá determinar si se trata de una capa, un cinturón, etc. Animamos a los jugadores a que den nombres pseudocientíficos a estos cacharros (como la "*máquina desfibuladora cromática de la Dra. Zee*").

El inventor emplea su habilidad de Ciencia Extraña a la hora de activar la mayoría de sus artilugios y los aumentos que obtenga mejoran las capacidades del poder, de acuerdo a las reglas normales. Sin embargo, un artilugio concreto podría usar una habilidad distinta, como Conducir o Disparar, si es aplicable al cacharro en cuestión. Por ejemplo, una pistola de rayos, empleará la habilidad de Disparar, mientras que una vibrodaga (un cuchillo con el poder *Castigo*) se usará con Pelear.

Los poderes que requieren una tirada opuesta para ser efectivos, como *Marioneta* emplean la habilidad de Ciencia Extraña del científico loco.

Cada artilugio posee sus propios puntos de poder, que son iguales a los de la reserva total del inventor. Un científico loco con el poder *Proyectil* y 10 puntos de poder, por ejemplo, podría crear una pistola de rayos que disparase descargas de electricidad. La pistola tendrá 10 puntos de poder y se usará para lanzar sus descargas del mismo modo que un mago lanzaría un hechizo de *Proyectil*.

► **Nuevos poderes:** Cada vez que un científico loco adquiere la ventaja Nuevo Poder, inventa un artilugio distinto. Simplemente elige el poder en cuestión y decide qué tipo de cacharro lo va a encarnar. También puede volver a seleccionar un poder que ya conozca. Un inventor chiflado podría fabricar dos pistolas de rayos, por ejemplo, para usar él una y prestarle la otra a uno de sus compañeros.

► **Mantenimiento de poderes:** Como los científicos locos usan cachivaches en vez de lanzar conjuros, no sufren ninguna penalización por mantener activos sus poderes. Sin embargo, cada artilugio debe pagar el coste de mantenimiento de puntos de poder de su propia reserva.

► **Recarga:** Los artilugios recuperan puntos de poder como si fueran un personaje, al ritmo de un punto de poder gastado por hora. La recarga puede representar que el artilugio se conecta a la red eléctrica, recoge rayos solares o incluso se apaga de forma misteriosa o sin causa aparente hasta que simplemente vuelve a funcionar. No importa cómo se represente, un artilugio recupera puntos de poder a la velocidad de uno gastado por hora, como ocurre con los demás trasfondos arcanos. Las ventajas Recuperación Rápida y Recuperación Rápida Mejorada se aplican a todos los inventos del científico loco, en vez de al propio inventor.

► **Funcionamiento defectuoso:** Los artilugios de ciencia extraña jamás son perfectos. A menudo sufren fallos de funcionamiento espectaculares (y potencialmente letales). Cuando un personaje usa uno de estos artilugios y obtiene un 1 natural en el dado de habilidad empleado para activarlo, este sufre algún tipo de fallo y no funciona. Saca una carta de la baraja y consulta la Tabla de Funcionamiento Defectuoso.

Notas sobre la ciencia extraña

Este trasfondo es un poco más complicado que los demás y, por tanto, hay que explicar algunas cosas adicionales. En primer lugar, es importante comprender que Ciencia Extraña no se emplea para fabricar artilugios mundanos, incluso si pueden parecer extraordinarios. Mientras sea posible crearlos de acuerdo a la ciencia conocida o no superen por mucho el nivel tecnológico presente en el mundo, son tecnología avanzada a secas. Solo cuando el artilugio se base en premisas científicas cuestionables o algún tipo de fuerza sobrenatural, estaremos hablando de verdad de ciencia extraña.

También es importante recordar que este trasfondo arcano no le permite al personaje crear lo que le de la gana. Solo puede diseñar artilugios que empleen uno de los poderes presentes en este libro (o del libro de ambientación apropiado).

Tabla de Funcionamiento Defectuoso

Carta	Efectos
Tréboles	*Fallo catastrófico:* El artilugio explota, causando 2d6 de daño a todo lo que se encuentre en una plantilla de área grande centrada en él.
Corazones	*Fallo grave:* El artilugio se estropea. El inventor no podrá volverlo a usar hasta repararlo, una tarea que exige una tirada de Reparar y 2d6 horas de trabajo.
Diamantes	*Fallo menor:* El artilugio sufre un problema menor que impide su correcto funcionamiento. Puede arreglarse con una tirada de Reparar a -2.
Picas	*Fallo técnico:* El artilugio se activa, pero funciona a la inversa de lo que se esperaba. Un cinturón de *Invisibilidad* hace que el usuario brille de forma llamativa, un arma causa daño a otro blanco determinado aleatoriamente, etc. Cuando generar el efecto inverso no tiene sentido, trata el funcionamiento defectuoso como fallo grave.

► **Compartir artilugios:** Un inventor chiflado puede prestar su artilugio a un compañero, para que lo use. El cacharro funcionará exactamente igual que para el propietario. Si requiere la habilidad de Ciencia Extraña, el amigo podrá recurrir a una tirada de habilidad sin entrenamiento. Esto significa que algunos cacharros son más efectivos en manos de su inventor, u otros científicos locos, que en manos de personas más cuerdas.

► **Drenar el Alma:** Los científicos locos no pueden adquirir esta ventaja.

► **Puntos de poder extras:** Cuando un científico loco obtiene más puntos de poder, asumimos que cacharrea con los artilugios que ya ha creado y los mejora. Esto significa que todos sus artilugios ganan la misma cantidad de puntos de poder adicionales que él. Si el inventor chiflado tuviera una reserva de 20 puntos de poder, cada uno de sus artilugios tendrá también 20 puntos de poder.

► **Perder un artilugio:** Cuando le roban, destruyen o pierde uno de sus artefactos, el inventor puede crear otra copia en 2d6 horas, siempre que tenga acceso a un taller y componentes adecuados. Deberá realizar también una tirada de Reparar, un aumento divide el tiempo de creación a la mitad.

Si, por algún medio, recuperase el artilugio original, este ya no funcionará (el personaje no puede conseguir gratis un duplicado de esta forma).

Ejemplo: *El doctor Gold comienza el juego con una vibrodaga (un cuchillo con el poder* Castigar*) y 10 puntos de poder. Más tarde, gasta un avance en la ventaja Nuevo Poder. Gracias a ello inventa una pistola de rayos con el poder* Proyectil. *Ambos artilugios tienen 10 puntos de poder cada uno.*

El doctor Gold "enciende" su vibrodaga mediante tiradas de Ciencia Extraña. Saca un aumento, de tal modo que el cuchillo causará +4 al daño mientras esté activo. A la hora de usar la pistola de rayos, el buen doctor simplemente hace tiradas de Disparar siempre que desee atacar con ella (justo igual que haría un mago con una tirada de Hechicería).

Trasfondo Arcano (Magia)

Habilidad arcana: Hechicería (Astucia).
Puntos de poder iniciales: 10.
Poderes iniciales: 3.

Los practicantes de este trasfondo arcano van desde poderosos archimagos a viles sectarios. Utilizan energías sobrenaturales en estado bruto para alimentar sus capacidades arcanas. Generalmente esta energía procede del propio mundo en el que viven, extrayéndose mediante elaborados rituales, palabras de poder, runas o incluso sacrificios de oscura índole.

Al principio de sus carreras los magos tienden a ser bastante débiles pero a medida que avanzan en sus estudios son fuerzas a tener cada vez más en cuenta.

► **Rebote:** Cuando un mago obtiene un 1 natural en su dado de Hechicería (independientemente del resultado que tenga en su dado salvaje), automáticamente queda aturdido. Este efecto puede causar heridas.

Trasfondo Arcano (Milagros)

Habilidad arcana: Fe (Espíritu).
Puntos de poder iniciales: 10.
Poderes iniciales: 2.

Quienes recurren al poder de los milagros son miembros consagrados o campeones de un culto. Su poder procede de algún tipo de presencia divina, lo que incluye dioses, espíritus o la propia naturaleza. Generalmente invocan sus poderes con plegarias o realizando rituales sacros previamente establecidos.

► **Protector:** Aquellos con la capacidad de lanzar milagros son los campeones de sus respectivos cultos. Los sacerdotes de dioses benignos juran proteger a los inocentes, combatir el mal y obedecer todos los preceptos de su religión. Los sacerdotes malvados suelen realizar juramentos de derrotar a todo el que se oponga a su religión, o simplemente de causar tantas penurias y miseria como les sea posible. El jugador y el DJ deben ponerse de acuerdo y crear una pequeña lista de qué normas son importantes para la religión del personaje y usarla como guía.

Los campeones que violen sus creencias se verán, temporal o permanentemente, ignorados por su deidad patrón. Los pecados menores imponen una penalización de -2 a las tiradas de Fe durante una semana. Los pecados mayores impiden al personaje usar todos sus poderes arcanos durante ese tiempo. Los pecados mortales hacen que el personaje sea olvidado por la divinidad, hasta que el héroe se arrepienta y realice alguna gran búsqueda o tarea que muestre su penitencia, permitiéndole recuperar así sus poderes.

Trasfondo Arcano (Psiónica)

Habilidad arcana: Psiónica (Astucia).
Puntos de poder iniciales: 10.
Poderes iniciales: 3.

Los psiónicos han descubierto la forma de emplear sus propios poderes mentales. Son capaces de manipular la materia, crear fuego de la nada o controlar sus propios cuerpos con un simple pensamiento.

► **Daño cerebral:** Cuando un personaje psiónico obtiene un 1 natural en su dado de Psiónica (da igual lo que saque en el dado salvaje), automáticamente queda aturdido. Con un fallo crítico, el psiónico libera una descarga psiónica que le deja aturdido, junto con todos sus aliados en una plantilla de área grande centrada en él que fallen una tirada de Espíritu. Esta descarga de energía mental puede causar heridas.

Trasfondo Arcano (Superpoderes)

Habilidad arcana: Especial (Ninguna).
Puntos de poder iniciales: 20.
Poderes iniciales: 1

Los personajes con superpoderes han ganado sus capacidades en situaciones extraordinarias, como al ser mordidos por una criatura radiactiva, la exposición a extraños productos químicos o, quizás, gracias a un artefacto alienígena. El nivel de poder exacto de este trasfondo arcano representa el poseído por héroes de folletín o *pulp* y, por tanto, no es demasiado poderoso. En otras ambientaciones de *Savage Worlds* hay otros trasfondos arcanos para superhéroes diferentes y en nuestra *Guía de Género: Superpoderes* puedes encontrar un sistema alternativo mucho más detallado.

Superpoderes funciona un poco distinto a los demás trasfondos arcanos: cada poder es su propia habilidad y, además, no depende ningún atributo (por tanto siempre cuenta como inferior a su atributo vinculado para propósitos de mejorarla con avan-

ces). Un héroe con los poderes *Proyectil* y *Armadura*, por ejemplo, tendrá una habilidad de Proyectil y otra de Armadura, cada una dedicada al uso de un poder distinto. Todo ello supone que cuesta mucho más al personaje mejorar sus capacidades pero comienza con más puntos de poder que otros trasfondos arcanos y, por tanto, puede usar sus poderes con más frecuencia.

Y lo mejor de todo, no hay ningún efecto negativo por usar erróneamente los superpoderes, a diferencia de todos los demás trasfondos arcanos: el poder funciona o no, sin más complicaciones.

Ornamentos

Los ornamentos son el aspecto fundamental del sistema de poderes. Con unos simples retoques, el poder *Proyectil* puede representar rayos heladores, ondas luminosas u hordas de abejas irritadas.

Hemos diseñado los poderes para que sean sencillos de usar. Esto ayuda al Director de Juego a recordar en todo momento qué hace cada poder y facilita que los jugadores se acuerden de las reglas de los poderes que más usan, incluso si cambian de ambientación de juego. Solo por el hecho de que los poderes funcionen igual en todos los mundos de campaña no quiere decir que deban *parecer* iguales, tener el mismo nombre (ni siquiera para todos los personajes de una ambientación determinada) o los mismos efectos exactos: aquí es cuando entran en juego los ornamentos.

Prácticamente siempre, los ornamentos son ajustes cosméticos, tal y como describimos en la página 155. Pero a veces, tendrá sentido añadir algún efecto adicional. Un rayo calorífico, por ejemplo, debería tener más posibilidades de prender fuego a un objeto combustible y una descarga eléctrica hacer una pizca más de daño a los blancos que lleven una armadura metálica completa.

A continuación presentamos algunos ejemplos de efectos que tanto los jugadores como el DJ pueden usar para generar sus propios ornamentos.

Ácido

Se suele emplear como un ornamento ofensivo, pero también podría ser usado de forma defensiva, dañando aquello que entre en contacto con el poder, como un *Armadura* que corroe a quien la toca.

- **Corrosión:** Si se toca al blanco de un ataque con un ornamento ácido, dicha víctima deberá hacer una tirada de Vigor o sufrir un nivel de fatiga (equivalente al daño por **Golpes y cardenales**). Si la capacidad es un ataque ofensivo que causa aturdimiento o daño, tira 1d6. Con un resultado de 6 el material golpeado por el ácido quedará arruinado (los blindajes pierden un punto de armadura).
- **Quemadura:** Un poder de ataque que cause una cantidad fija de daño reduce el tipo de dado en un nivel pero volverá a causar su daño, con un dado menos, durante la siguiente acción del lanzador, a no ser que sea contrarrestado de algún modo (gastando una acción en lavarlo o quitarse el objeto cubierto por el ácido). Por ejemplo, un proyectil ácido de 2 PP causa 3d4 cuando impacta y 2d4 durante la siguiente acción del lanzador.

Electricidad

Tiene un gran impacto sobre los sistemas nervioso y muscular del cuerpo humano.

- **Animación:** Los poderes benéficos cuestan 1 punto de poder adicional, pero al ser lanzados con éxito añaden +2 al Paso del blanco y, con un aumento, mejoran su dado de Agilidad en un nivel por la duración.
- **Calambrazo:** Combinado con poderes beneficiosos, se da un calambrazo al blanco; con un aumento le proporcionan inmediatamente una tirada gratuita para recuperarse del aturdimiento.

- **Conductividad:** Los poderes dañinos reducen sus dados de daño en un nivel pero añaden un dado adicional de daño a sus blancos en las situaciones siguientes: si llevan 5 Kg. de metal conductivo encima, están en contacto con el agua o tocan un conductor eléctrico de algún tipo. Por ejemplo, una *Explosión* eléctrica a su efecto máximo causa 3d4 de daño en un área grande pero, si los blancos están en contacto con el agua, sufren 4d4 de daño.
- **Espasmos:** Combinado con poderes dañinos, la descarga causa una contracción muscular temporal; con aumento el blanco debe hacer una tirada de Vigor o sufrirá -2 a su Parada hasta la siguiente acción.
- **Perforación de armaduras:** Los arcos de electricidad del efecto saltan sobre las localizaciones expuestas del oponente, ignorando parte (PA 2) de su armadura, al precio de aumentar en 1 punto de poder su coste.

Frío/hielo

Tanto el frío como el hielo pueden causar congelación, algo que puede ser tanto positivo como negativo.

- **Armadura:** Los poderes beneficiosos con este ornamento ofrecen +2 a la Armadura contra el frío, hielo, fuego y calor, aunque los ataques basados en fuego o calor funcionan como un *Disipación* contra ellos.
- **Enlentecer:** Un aumento a la hora de atacar con un poder ofensivo (como *Conmoción*) hace que todo el movimiento del blanco se considere terreno difícil mientras el poder sigue activo (o durante su siguiente acción, si el poder es instantáneo), gracias a la capa de hielo paralizante que lo cubre, etc.
- **Fatiga:** Los poderes dañinos requieren una tirada de Vigor (a -2 con un aumento) para evitar sufrir fatiga por exposición al frío, aunque reducen su alcance a la mitad. En el caso de poderes que no ataquen a distancia, el coste de puntos de poder se dobla.
- **Patines:** Un éxito en un poder beneficioso (como *Armadura*) permite que el hielo no cuente como terreno difícil, al crear pinchos de hielo o patines en el blanco.

Fuego/calor

El fuego –al igual que el calor– es un ornamento muy habitual en poderes de ataque, aunque el segundo genera efectos algo menos combustibles.

- **Perforación de armaduras:** El fuego se cuela por las grietas de la armadura del oponente, ignorando parte (PA 2) de su protección al coste de aumentar en 1 PP su coste.
- **Aura:** Los poderes beneficiosos podrían cubrir por completo al blanco con un aura ardiente o cálida, reemplazando los efectos habitualmente generados por un aumento en la tirada

de activación; el blanco gana los efectos del poder *Aura Dañina* y causando 2d4 de daño.

- **Combustión:** Un impacto en un poder de ataque con fuego hace que los objetos inflamables puedan prender en llamas (consulta la página 129). Si se emplea un ornamento de calor, los líquidos sobre el blanco (agua, pociones, etc.) se evaporarán con un 6 en 1d6, o con 4-6 en caso de aumento
- **Fatiga:** Al añadir calor a un poder de ataque, se obliga a la víctima a hacer una tirada de Vigor o sufrir un nivel de fatiga.

Luz

Un ornamento de luz suele representar bondad, santidad o el poder del sol.

- **Brillo:** Los blancos afectados con un aumento brillarán suavemente por la duración, generando luz en una plantilla de área pequeña centrada sobre ellos. Esto ofrece iluminación, pero también les convierte en blancos fáciles. Un poder instantáneo con este efecto permitirá a un personaje en espera (o con un comodín), hacer un ataque sobre los blancos durante las décimas de segundo que están iluminados (evitando todas las penalizaciones por oscuridad). El personaje debe realizar la acción inmediatamente tras el lanzador para aprovecharse de esto.
- **Luz solar:** En una ambientación en la que existan vampiros u otras criaturas de la noche, el poder de *Luz* es equivalente al de la verdadera luz solar.
- **Mejora:** Este ornamento se aplica directamente al poder *Luz*. Reduce su efecto al de una plantilla de área mediana y extiende la duración a 1 hora (1/hora), o le proporciona un alcance de Astucia x2, afectando también a objetos animados (un blanco que no desee verse afectado tiene derecho a una tirada opuesta de Agilidad para evitarlo). Si quieres aplicar ambas capacidades, reduce el poder *Luz* a una plantilla de área pequeña.
- **Rayo concentrado:** Los poderes de ataque imbuidos de este ornamento actúan como un láser, proporcionando capacidades de perforación de armaduras. Reduce el daño causado en un nivel de dado, pero añade 4 PA a su efecto.

Necromancia

Los ornamentos necrománticos suelen implicar "energías negativas" opuestas a la propia vida o simbología de la muerte, como huesos y calaveras.

- **Esquirlas óseas:** Los ataques a distancia emplean proyectiles óseos que se rompen al entrar en contacto, creando un efecto de fragmentación capaz de causar +1 al daño contra blancos sin armadura, pero -1 contra blancos con ella.
- **Falso muerto viviente:** Combinado con un aumento en un poder beneficioso hace que todos los muertos vivientes presentes confundan al sujeto con uno de ellos, sustrayendo 1 a sus tiradas de ataque contra él.
- **Miedo:** Todos los muertos vivientes (dependiendo de su inteligencia) tienen al menos un nivel de Resistencia Arcana contra este poder, pero los vivos deberán realizar tiradas de miedo cuando se vean afectados por él.

Oscuridad

Generalmente se suele asociar la oscuridad a otros ornamentos, como el frío o la necromancia, así que es posible aplicar también sus efectos.

- **Sigilo:** Junto con un poder beneficioso, es posible aumentar en uno su coste de puntos de poder para hacer que la oscuridad se aferre al personaje, aumentando su habilidad de Sigilo en un nivel de dado, o dos con un aumento.

- **Sombras:** Los blancos sufren una penalización a sus tiradas para resistir el poder igual al de las condiciones de iluminación existentes. El lanzador, sin embargo, sufrirá una penalización de -2 cuando usa el poder con iluminación plena y el poder *Luz* funciona como un *Disipación* contra él.
- **Sudario:** El blanco se ve temporalmente cubierto por jirones de oscuridad. Los blancos de poderes negativos sufren una penalización de -1 a todas las tiradas de rasgo basadas en la visión mientras el poder siga activo, o durante su acción siguiente si este es instantáneo. Los poderes beneficiosos ligeramente obscurecen al personaje, aplicando una penalización de -1 a todos los ataques a distancia que lo tomen como blanco.

Sonido

El sonido es un ornamento muy frecuente a la hora de simular bardos o criaturas que basan sus poderes en la música. ¡Recuerda que los poderes basados en el sonido no funcionan en el vacío!

- **Absorción:** Los poderes beneficiosos pueden absorber el sonido generado por el objetivo, aumentando su dado de Sigilo en un nivel, pero obligándole a gritar a pleno pulmón para conseguir que se le escuche a un nivel de conversación normal. Esto hace que hablar sea una acción normal en vez de gratuita.
- **Ensordecer:** Un aumento con un poder sónico (o al generar un resultado de aturdimiento o daño) hace que el sujeto tenga una penalización de -2 a sus tiradas de Notar basadas en el oído hasta el poder concluya o el blanco se recupere del aturdimiento
- **Estruendo acuático:** El sonido viaja mejor en el agua que en el aire. Bajo el agua, un ataque con este ornamento causa +2 al daño; en el aire, sin embargo, hace 2 puntos de menos de daño.

Poderes

A continuación presentamos los poderes más habituales de nuestras ambientaciones salvajes. Todos ellos poseen los rasgos siguientes:

► **Rango:** Indica el rango mínimo que debe haber alcanzado el personaje para aprender el poder. Sigue el orden habitual: Novato, Experimentado, Veterano, Heroico y Legendario.

► **Puntos de poder:** La cantidad de puntos de poder que cuesta usarlo. En ciertos casos el personaje puede pagar puntos extras para obtener efectos adicionales. Siempre se debe determinar el coste final –y pagarlo– antes de que empiecen a rodar los dados para activarlo.

► **Distancia:** La distancia máxima a la que se puede encontrar el objetivo del poder del lanzador (si un personaje afectado por un poder se aleja más allá de esta cantidad, el poder sigue afectándolo). Un alcance de Astucia, por ejemplo, significa diez pasos si el personaje tiene Astucia d10. Cuando un poder indica tres valores, como 12/24/48, estos se deben leer como si fuera el valor de distancia de un arma, aplicando las penalizaciones habituales (-0/-2/-4). La tirada de habilidad arcana del usuario indica a la vez el éxito en el lanzamiento como el total de ataque del poder contra el blanco (los científicos locos usan Disparar o Pelear en su lugar).

► **Duración:** Cuánto tiempo dura el poder activo en rondas de combate. Con Duración 1, por ejemplo, el poder durará hasta la siguiente acción del héroe. Duración 2 significa que dura por dos rondas de combate, etc.

Cuando la duración tiene una segunda entrada entre paréntesis tras la primera, como *3 (1/ronda)*, significa que el poder tiene una duración de 3 rondas y, pasadas estas, se debe mantener ronda a ronda, pagando la cantidad indicada de puntos de poder (1 en este caso). Cada poder mante-

nido de este modo impone una penalización acumulativa de -1 al uso de la habilidad arcana del héroe.

► **Ornamentos:** En esta sección se ofrecen sugerencias sobre el aspecto que podría tener el poder en distintas ambientaciones. En una partida de ciencia ficción, por ejemplo, Armadura podría representar un escudo de fuerza telequinética generada por el psíquico que desvía los ataques. Ese mismo poder usado por un superhéroe podría ser un campo de fuerza o incluso una aureola de llamas que, a modo de antorcha humana, funde los proyectiles que le disparan.

Ejemplo: *Gwendolyn la Melodiosa es una bardesa, creada para una ambientación del alta fantasía. Toca su lira durante el combate o emplea sus canciones para activar sus poderes.*

Su Explosión *es un cono sónico que revienta los tímpanos y hace perder el equilibrio. Lo llama "El Grito de Batalla de Evanier". Gwendolyn denomina a su poder de* Sueño *"la Nana de los Caídos" y lo manifiesta como una triste tonada capaz de sumergir a sus enemigos en un profundo sueño, incluso en mitad del campo de batalla.*

El jugador ya ha decidido que no aprenderá ningún otro poder que no case bien con la temática que ha elegido, como Disfraz *o* Manipulación Elemental.

Adivinación

Rango: Heroico.
Puntos de poder: 5.
Distancia: Personal.
Duración: 1 minuto.
Ornamentos: *Contactar con los espíritus de los muertos, entrar en comunión con una deidad, interrogar a un demonio.*

Este poder le permite al lanzador contactar con una entidad nativa de otros planos de existencia para obtener información de ella. Debido a la naturaleza extraplanar de este poder se trata de magia muy exigente para el usuario.

Con un éxito el lanzador realiza una pregunta que pueda responderse con un "si", "no" o "posiblemente" (cuando no hay una respuesta absoluta). Con un aumento la respuesta será de cinco palabras, más o menos (el DJ podría hacer que fueran mas, proporcionando los detalles en forma de respuesta críptica o enigma).

La duración del poder es de un minuto, tiempo en el que el lanzador no puede moverse ni realizar otras acciones. Si, por cualquier causa, el usuario quedase aturdido durante este tiempo, deberá hacer una tirada de Astucia o perderá el poder sin llegar a recibir su respuesta.

Cuando la pregunta realizada está relacionada con un ser vivo (incluyendo aquellos que "viven" gracias a medios místicos, como los muertos vivientes, constructos, elementales, etc.), la tirada de habilidad arcana deberá vencer en una tirada opuesta al Espíritu de la criatura. En caso de que se haya lanzado *Ocultación Arcana* sobre él, *Adivinación* primero deberá superar el *Ocultación* y solo si tiene éxito, se determinará el resultado de la tirada de Espíritu del blanco para negar la *Adivinación*.

Alivio

Rango: Novato.
Puntos de poder: 1.
Distancia: Toque.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Plegarias, imposición de manos, tónico curativo.*

Alivio elimina un nivel de fatiga, dos con un aumento. También sirve para eliminar el estado de aturdimiento sobre el blanco.

Puede usarse *Alivio* para devolver la consciencia a quienes han quedado incapacitados por las heridas, aunque estas siguen existiendo. Tampoco detiene el desangramiento ni impide que una herida mortal llegue a su amargo desenlace.

Amistad Animal

Rango: Novato.
Puntos de poder: Especial.
Distancia: Astucia x100 metros.
Duración: 10 minutos.
Ornamentos: *El mago se concentra y gesticula con sus manos.*

Este poder permite a los magos comunicarse y guiar las acciones de criaturas naturales. Solo funciona sobre criaturas con inteligencia animal. Tampoco funciona sobre criaturas conjuradas, mágicas o animales sobrenaturales. El blanco debe estar dentro de la distancia del efecto, no es conjurado de la nada.

El coste de controlar una criatura de este modo depende de su tamaño. El coste base es de 3, más el doble del valor de tamaño de la criatura si es superior a +0. Controlar un gran tiburón blanco (Tamaño +4) por tanto costaría 3 más 8 (2x4), o lo que es lo mismo, 11 puntos.

También es posible controlar con este poder hordas de criaturas menudas. Controlar una horda pequeña cuesta 3 PP, una mediana 5 y una grande 8. Controlar una rata cuesta 3 puntos, lo mismo que una pequeña horda de esas criaturas.

Armadura

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Toque.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Un brillo místico, endurecimiento de la piel, armadura etérea, una masa de insectos correteando por su cuerpo.*

Armadura crea un campo mágico protector alrededor del personaje o, en otros casos, algún otro tipo de protección física, proporcionando al blanco puntos de armadura. El éxito proporciona una armadura de dos puntos, mientras que el aumento la crea de cuatro.

Si la armadura creada es visible o no, dependerá del ornamento del poder.

Aura Dañina

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 4.
Distancia: Toque.
Duración: 3 (2/ronda).
Ornamentos: *Aura de llamas, espinas, campo eléctrico.*

Nota de diseño: El poder de los nombres

Lo que de verdad hace destacar los poderes en la ambientación son sus nombres, especialmente si se trata de milagros o conjuros. "Oleada Necrótica de Nicodemus" suena mucho más aterrador que Proyectil.

Es importante recordar que en nuestros libros de ambientación oficiales de Savage Words *empleamos la nomenclatura más simple para facilitar su referencia. No queremos que tengas que dejarte las pestañas rebuscando entre los nombres alternativos de un poder indicados en el repertorio de cada mago después de que te hayas familiarizado con el funcionamiento de los poderes. Sin embargo, sí deberías animar a los jugadores para que usen los nombres alternativos, mucho más descriptivos.*

Por ejemplo, si el grupo está jugando una campaña de horror urbano moderno y encuentra un pergamino de Armadura, *es un hecho mucho más extraordinario y excitante que si ocurre en una ambientación de fantasía. Dale un nombre como "Bendición de los Fieles" y luego explícales que funciona "como el poder* Armadura*". Se harán una idea de lo extremadamente funcional y flexible que es el sistema de poderes sin perder nada del sabor y la emoción de la partida*

Aura Dañina crea un efecto centrado sobre el blanco, que daña a todo aquel que entre en contacto con él en combate cerrado. El daño afecta a todas las criaturas adyacentes que lo ataquen con éxito. No tiene efecto sobre atacantes que no estén adyacentes o que estándolo no lleguen a tocarlo (por ejemplo, al usar ataques a distancia o un arma con alcance).

Cuando un personaje con un *Aura Dañina* activa realiza un ataque desarmado, el blanco del mismo recibe el daño del aura más la Fuerza del personaje (FUE+2d6 en total). El personaje también podría simplemente tocar al blanco (Pelear con +2)

y causar solo el daño del *Aura Dañina*. Un oponente agarrado recibe el daño del *Aura Dañina* cada ronda de combate, durante la acción del atacante; si el personaje elige activamente atacar al apresado, podría añadir su Fuerza contra él, además del daño del poder, pudiendo incluso ganar la bonificación al daño con un aumento en la tirada de ataque.

Con un éxito en la tirada de habilidad arcana este poder causa 2d6 de daño, 2d8 con un aumento.

Barrera

Rango: Veterano.
Puntos de poder: 1/sección.
Distancia: Astucia.
Duración: 3 (1/sección y ronda).
Ornamentos: *Muro de fuego o hielo, espinas, fuerza, huesos.*

Barrera crea un muro sólido e inmóvil que protege al usuario contra ataques o atrapa a un oponente.

Independientemente del material exacto que forme la barrera (hielo, espinas, piedra, energía, etc.), esta tiene Dureza 10. Cada punto de poder gastado crea una sección de muro de 1 paso de longitud y altura. Su grosor dependerá del ornamento: desde unos cuantos centímetros para la piedra o materiales más duros hasta metros de anchura en caso de hielo o huesos. Si estás usando un tablero de juego cuadriculado dibuja la presencia de la *Barrera* entre casillas a lo largo de sus bordes. La posición exacta de cada sección queda definida por el lanzador, pero cada sección debe estar conectada a las demás.

Cuando el conjuro finaliza o una sección es destruida, se derrumba en escombros o se disipa. El ornamento empleado en la construcción de la barrera nunca queda en el mundo físico al concluir los efectos del poder.

Un ataque cuyo daño al menos iguale la Dureza 10 de la barrera podría destruir esa sección. Los muros físicos se tratan exactamente igual que otros objetos inanimados: tienen Parada 2 (los ataques a distancia funcionan normalmente), pero los aumentos en la tirada de ataque no causan daño adicional ni explotan los dados de daño contra ellos. Un oponente podría escalar la barrera con una tirada de Trepar a -2 si esta está formada por una sustancia sólida. Quienes atraviesen saltando la cortina de energía de las versiones más insustanciales sufrirán 2d4 de daño.

Cambio de Forma

Rango: Especial.
Puntos de poder: Especial.
Distancia: Personal.
Duración: 1 minuto (1/minuto).
Ornamentos: *Alteración corporal, talismanes, tatuajes.*

En numerosas culturas existen leyendas sobre chamanes o magos capaces de adoptar la forma de animales. Este poder permite hacer exactamente eso. Esta versión del poder solo permite al usuario transformarse en animales mundanos, pero existen otras versiones más exóticas capaces de crear otras transmutaciones más extravagantes.

El personaje puede aprender este poder a rango Novato, pero no podrá transformarse en las criaturas más poderosas hasta que no alcance el rango mínimo para cada una. El coste en puntos de poder también depende del tipo de criatura en que pretenda transformarse. Usa la tabla adjunta como guía general para las criaturas que no vienen descritas.

Las armas y otros objetos personales del blanco se funden con él cuando adopta una nueva forma, reapareciendo cuando el poder finaliza, pero el resto de posesiones caen al suelo.

Mientras está transformado, el personaje retiene su propio valor de Astucia, Espíritu y todas las habilidades vinculadas a ellos (aunque podría darse el caso de no poder emplearlas por otras causas). Gana los valores de Agilidad y Fuerza del animal, junto con todas las habilidades vincu-

ladas, y no puede usar prácticamente ningún objeto. No posee capacidad de hablar y tampoco puede usar otros poderes, aunque sí mantener los que ya haya activado previamente. El Vigor en la forma animal es el más alto entre el del usuario o el de la criatura cuya forma ha adoptado.

El DJ tiene la última palabra sobre qué cosas puede hacer, o no, un animal. Un chaman adoptando la forma de un perro, por ejemplo, podría llegar a presionar el gatillo de una escopeta, pero deberá recurrir al valor de habilidad sin entrenar (d4-2), pues el animal no posee extremidades adecuadas para ello. La habilidad de Persuadir del chaman sigue funcionando con normalidad, pero sufrirá una penalización de, al menos, -4 por usarla sin hablar, matizada en función de lo que pretenda conseguir.

Tabla de Cambio de Forma

Coste	Rango	Ejemplos
3	Novato	Conejo, gato, halcón
4	Experimentado	Lobo, perro, venado
5	Veterano	León, tigre
6	Heroico	Oso, tiburón
7	Legendario	Gran tiburón blanco

Caos

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 2-4.
Distancia: Astucia x2.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Un tornado, polstergeist agudos, campo repulsor.*

Aunque impredecible, este poder le permite a un mago alterar todo el campo de batalla en un instante, arrojando a todos los presentes por los aires.

Con un éxito, el lanzador coloca una plantilla de área mediana en un punto dentro del alcance a su elección. Todos los personajes tocados por la plantilla deben hacer una tirada de Fuerza (a -2 si el lanzador obtuvo un aumento). Quien falle saldrá volando 2d6 pasos en una dirección aleatoria (tira 1d12, leyéndolo como una esfera del reloj) y acabará caído en el suelo. Si golpea contra un objeto inanimado, también quedará aturdido. Los blancos con cobertura restan su valor de la distancia total recorrida (hasta un mínimo de cero), mientras que los blancos voladores tienen una penalización de -2 a la tirada de Fuerza. Además, tira 1d6 por cada blanco volador afectado para ver si es empujado hacia el suelo (1-2), mantiene la altitud (3-4) o lo alejan del suelo (5-6).

► **Efectos adicionales:** Doblando la cantidad de puntos de poder, Caos afectará una plantilla de área grande.

Captura

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2-4.
Distancia: Astucia.
Duración: Especial.
Ornamentos: *Bomba de pegamento, enredaderas y lianas, esposas, telarañas.*

Este poder le permite al lanzador inmovilizar a un blanco con enredaderas y lianas, su propio cabello, generando telas de araña o cualquier otro ornamento similar a una cuerda.

Se debe hacer una tirada opuesta entre la habilidad arcana del lanzador y la Agilidad del blanco. El éxito indica una restricción parcial del blanco, que sufre una penalización de -2 a su Paso, así como a todas las habilidades basadas en Agilidad y Fuerza. Un aumento inmoviliza por completo al blanco que no podrá moverse o usar ninguna habilidad basada en la Agilidad o Fuerza.

Un blanco así capturado puede hacer una tirada de Fuerza o Agilidad como acción para liberarse durante las rondas siguientes. También otros personajes podrían intentar liberarlo, realizando una tirada de Fuerza a -2.

► **Efectos adicionales:** Por dos puntos de poder se afecta a un único oponente. Por cuatro puntos se afecta a todas las criaturas presentes en una plantilla de área mediana.

Castigo

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Toque.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Un brillo de color, runas, marcas, energía sobre la hoja, pinchos que surgen del arma.*

Este poder debe lanzarse sobre un arma. Cuando se trata de un arma a distancia, afectará a un cargador, 20 proyectiles, virotes o flechas..., una "recarga" completa de munición (el DJ debe determinar la capacidad exacta en el caso de armas inusuales). Mientras el poder se mantiene activo, el daño que causa el arma aumenta en +2 (+4 con un aumento).

► **Blancos adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Cavar

Rango: Novato.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Astucia x2.
Duración: 3 (2/ronda).
Ornamentos: *Disolverse en la tierra y aparecer en otro punto.*

Cavar permite a un mago fundirse con tierra natural. Puede permanecer sumergido, inmóvil e inmune al daño o moverse cavando a través de la tierra a un Paso igual al valor de distancia del poder. Un mago con Astucia d8 podría moverse a una velocidad de Paso 16 (32 metros) durante la primera ronda de duración, luego mantener el conjuro y seguir sumergido durante la segunda, moviéndose otros 16 pasos.

Un mago surgiendo de repente de la tierra puede sorprender a un oponente (incluso uno que le haya visto fundirse con ella) venciéndolo en una tirada opuesta de Sigilo contra el Notar del blanco. Si vence el mago, ganará +2 a su siguiente tirada de ataque y daño contra él, +4 con un aumento. Los blancos en espera podrían interrumpir el ataque.

► **Blancos Adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Ceguera

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2-6.
Distancia: 12/24/48.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Una repentina explosión de luz, arena en los ojos, sombras asfixiantes.*

Este poder ciega temporalmente al blanco (o blancos). Quien se vea por él afectado debe hacer una tirada de Agilidad a -2 para desviar a tiempo la mirada y evitar sus efectos (-4 si el lanzador obtuvo un aumento en su tirada de ataque). Con un fallo, la víctima queda aturdida y, además, sufre una penalización de -2 a su Parada hasta la siguiente acción. Cuando el blanco obtiene un 1 natural en su dado de Agilidad (independientemente del dado salvaje) queda aturdido y cegado hasta que se recupere del aturdimiento. Las víctimas cegadas sufren una penalización de -6 a todas las tiradas de rasgo que dependan de la visión y ven reducido a 2 su valor de Parada.

► **Efectos adicionales:** Por 2 puntos de poder, el poder afecta a un único blanco. Por 4 puntos de poder afecta a todas las criaturas presentes en una plantilla de área mediana y por 6 puntos a todas las presentes en una plantilla de área grande.

Chorro

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Plantilla de área de cono.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Un chorro de llamas, luz u otro tipo de energía.*

Chorro produce una oleada de energía que baña a los blancos, ya sea fuego ardiente u otro tipo de energía dañina.

Cuando se lanza, coloca el extremo más fino de la plantilla de área de cono frente al personaje. Los blancos afectados por la plantilla

deberán hacer una tirada de Agilidad contra la tirada de habilidad arcana del lanzador para evitar la descarga. Quienes fallen reciben 2d10 de daño. El ataque cuenta como procedente de un arma pesada.

Confusión

Rango: Novato.
Puntos de poder: 1.
Distancia: Astucia x2.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Luces hipnóticas, pequeñas ilusiones apenas entrevistas, sonidos atronadores.*

Durante el combate la capacidad de confundir a los oponentes es una herramienta muy poderosa y este poder la proporciona. Con un éxito, el blanco debe hacer una tirada de Astucia a -2 o quedar aturdido. Con un aumento, la penalización aumenta hasta -4.

► **Blancos adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Conmoción

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: 12/24/48.
Duración: Especial.
Ornamentos: *Proyectiles de energía, bombas aturdidoras, explosiones sónicas, estallidos de luz cegadora.*

Conmoción atonta a los blancos presentes en una plantilla de área mediana con una explosión de fuerza, sonido, luz, energía mágica, etc.

Cuando el mago obtiene un éxito, los blancos en el área de efecto deben hacer una tirada de Vigor o quedar aturdidos. Si obtuvo un aumento, las victimas tienen una penalización de -2 a esta tirada.

Curación

Rango: Novato.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Toque.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Imposición de manos, tocar a la víctima con un símbolo sagrado, plegarias.*

Curación sirve para remendar el daño sufrido. Debe emplearse antes de que trascurra la "hora de oro", pues no tiene ningún efecto sobre heridas que tengan más de una hora de antigüedad.

En el caso de personajes Comodín, cada uso de *Curación* sana una herida con éxito, o dos con un aumento. La tirada de activación sufre una penalización igual a la penalización de heridas de la víctima (además de la que pueda tener el propio lanzador).

Para Extras, en primer lugar hay que determinar si el personaje está muerto o no (consulta **Consecuencias del combate** en la página 107). Si ha fallecido no le servirá de nada, pero en caso contrario un éxito en la tirada de habilidad arcana cura al aliado, aunque lo deja aturdido.

Curación también cura el veneno y las enfermedades si se usa en 10 minutos o menos desde el contagio o envenenamiento.

Curación Mayor

Rango: Veterano.
Puntos de poder: 10/20.
Distancia: Toque.
Duración: Instantánea.
Ornamentos: *Imposición de manos, tocar a la víctima con un símbolo sagrado, rezar, darle un vaso de agua.*

Curación Mayor restaura heridas con más de una hora de antigüedad. Este uso del poder cuesta 10 puntos de poder, pero por lo demás funciona exactamente igual que el poder *Curación*. También sirve para neutralizar los efectos de las enfermedades y molestias, venenos, etc.

Asimismo, sirve para curar heridas permanentes. Esto requiere una tirada de la habilidad arcana en cuestión con una penalización de -4, lleva 1d6 horas de tiempo y cuesta 20 puntos de poder. Solo se permite un intento por herida crítica: con un fallo, la lesión será permanente de verdad.

Destierro

Rango: Veterano.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Astucia.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Símbolos sagrados, símbolos arcanos, un puñado de sal.*

No importa si se trata de elementales, fantasmas o demonios, *Destierro* les expulsa a todos. Este poder puede afectar a cualquier criatura que no sea nativa del plano de existencia en donde se encuentre el lanzador (a discreción del DJ).

El conjuro es una tirada opuesta entre la habilidad arcana del lanzador contra el Espíritu del blanco. Con un éxito, el blanco quedará aturdido. Con un aumento, es enviado de vuelta a su plano de existencia nativo.

Cuando el blanco es un Comodín, cada lanzamiento exitoso de *Destierro* le causa al objetivo una herida. Si el blanco ya tiene tres heridas, es enviado de vuelta a su plano nativo de existencia, pero no morirá a causa de este poder.

Desvío

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Toque.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Campo místico, ráfagas de viento, una figura fantasmal que intercepta los proyectiles.*

Desvío es un poder muy común y que funciona de numerosas formas distintas. En algunos casos intercepta físicamente los ataques, mientras que en otros vuelve borrosa la forma del blanco o genera otros efectos ilusorios. Eso sí, el resultado final es siempre el mismo: desviar los ataques, cuerpo a cuerpo o a distancia, que tomen al blanco como objetivo.

Con un éxito normal todos los ataques, ya sean de Disparar, Pelear, etc. dirigidos contra el objetivo tienen una penalización adicional de -2. Un aumento incrementa esta penalización hasta -4. Contra ataques de área esta penalización actúa como armadura.

Detección/Ocultamiento Arcano

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Vista.
Duración: 3 (1/ronda) o 1 hora (1/hora).
Ornamentos: *Gestos con las manos y palabras de poder apenas susurradas.*

Detección/Ocultamiento Arcano permite al personaje sentir los efectos, criaturas u objetos sobrenaturales dentro de su línea de visión. Esto incluye los oponentes invisibles, encantamientos trazados sobre objetos o personas, artilugios de ciencia extraña, etc.

También es posible invertir el poder para esconder un único objeto, ser o efecto sobrenatural. Cuesta lo mismo, pero la duración es muy superior: un punto de poder por hora, más otro por cada hora adicional de mantenimiento. Cuando se usa de este modo, quienes deseen ver a través del poder empleando *Detección Arcana* deberán vencer al lanzador en una tirada opuesta de habilidades arcanas (se tira de nuevo cada vez que un *Detección Arcana* intenta superarlo). El personaje que detecta solo tiene un único intento de ver a través del ocultamiento mágico por uso de su propio poder detector.

Disfraz

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 3-5.
Distancia: Toque.
Duración: 10 minutos (1/10 minutos).
Ornamentos: *Rasgos maleables, apariencia ilusoria, cabellos de la nueva forma.*

Disfraz hace que el lanzador asuma el aspecto (pero no las capacidades) de otra persona. El coste base es de 3 puntos de poder, más otro adicional por cada paso de diferencia de tamaño entre ellos. El personaje no puede emular a otra criatura que tenga más de dos puntos de diferencia en tamaño. Cuando alguien familiarizado con la persona que se está imitando interacciona con el objetivo, puede realizar una tirada de Notar a -2 para superar el *Disfraz*; esta penalización aumenta hasta -4 con un aumento. Y si no se está familiarizado con ella, la penalización aumenta en otro -2, hasta -4 o -6 respectivamente.

Disipación

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Astucia.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Gestos con las manos, palabras arcanas.*

Disipación permite al héroe negar los hechizos, milagros, superpoderes o incluso artilugios de ciencia extraña de sus oponentes. No tiene ningún efecto sobre capacidades innatas, como el aliento de un dragón o el aullido de una *banshee*. *Disipación* tampoco tiene efecto sobre objetos mágicos o encantamientos permanentes, a no ser que la descripción de los mismos diga otra cosa.

Se puede emplear *Disipación* sobre un poder ya activo o usarlo para contrarrestar un lanzamiento. Esto último requiere que el personaje lanzador del *Disipación* esté en espera e interrumpa la acción de su oponente de acuerdo a las reglas normales.

En ambos casos, para disipar un poder es necesario vencer en una tirada opuesta de habilidad arcana al oponente. El lanzador del *Disipación* tendrá una penalización de -2 cuando el poder que toma como blanco es otro tipo de magia distinta (magia contra milagros, ciencia extraña contra superpoderes, etc.).

Drenaje de Puntos de Poder

Rango: Heroico.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Astucia.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Plegarias, gestos o palabras arcanas.*

Este poder ataca la fuente de poder de otra criatura, limitando su capacidad para realizar magia.

El lanzador elige un objetivo dentro del alcance del poder y hace una tirada de habilidad arcana opuesta contra él. El lanzador tiene una penalización de -2 cuando el blanco emplea otro tipo de magia distinta (magia contra milagros, superpoderes contra ciencia extraña, etc.).

Con un éxito drena 1d6+1 puntos de poder de la víctima, 1d8+2 con un aumento. Estas tiradas no explotan. Los blancos con Trasfondo Arcano: Ciencia Extraña pierden la cantidad generada de cada uno de sus artilugios.

La víctima no puede quedar con puntos de poder negativos mediante este poder. Los puntos de poder drenados se desvanecen en el éter y el lanzador no los gana. Todo punto de poder así perdido se recupera al ritmo normal de recarga. Este poder solo funciona sobre criaturas con un trasfondo arcano, no tiene ningún efecto sobre objetos mágicos excepto los creados con Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña), tal y como se mencionó anteriormente.

Empujón

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Plantilla de cono.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Corrimiento de tierras, ráfagas repentinas de viento, olas que arrastran.*

Empujón permite al personaje derribar a la vez a múltiples blancos. El lanzador coloca una plantilla de área de cono a sus pies y después hace una tirada de su habilidad arcana. Cualquier aliado u oponente tocado por la plantilla deberá hacer una tirada de Fuerza (a -2 si el lanzador sacó un aumento). Cuando un blanco falla, es empujado hacia atrás 2d6 pasos y acaba caído en el suelo. Si golpea contra un objeto inanimado, además queda aturdido. Los blancos pueden restar el modificador por cobertura que posean de la distancia total que se desplazan (hasta un mínimo de cero) y los afectados que estuvieran volando tienen una penalización adicional de -2 a su tirada de Fuerza.

Explosión

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 2-6.
Distancia: 24/48/96.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Bolas de fuego, hielo, luz u oscuridad, lluvias de proyectiles de colores, horda de insectos.*

Explosión es un poder de área, capaz de acabar con múltiples oponentes a la vez. El lanzador elige el punto donde quiere centrar la explosión y después hace una tirada de habilidad arcana. A esta tirada se aplican los modificadores normales aplicables a los ataques a distancia.

El área de efecto básica es una plantilla de área mediana. Cuando la tirada de habilidad arcana falla, el área se desvía como si fuera un proyectil arrojado.

Los blancos dentro del área de la explosión sufren 2d6 de daño. *Explosión* cuenta como un ataque de arma pesada.

► **Efectos adicionales:** Doblando la cantidad de puntos de poder, la explosión causa 3d6 *o* aumenta el tamaño del área a una plantilla grande. Triplicando los puntos de poder se aplican ambos efectos adicionales.

Freno

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 1.
Distancia: Astucia x2.
Duración: 3 (2/ronda).
Ornamentos: *Dar un nudo sobre una cuerda, enlentecer el paso del tiempo, un mono invisible que distrae y molesta.*

Los guerreros veteranos y los monstruos con reflejos superiores son capaces de golpear y concluir un combate antes de que oponentes menores tengan siquiera tiempo de parpadear. Con este poder, que afecta negativamente a su velocidad, se anula esta ventaja.

El lanzador realiza una tirada de habilidad arcana, opuesta contra el Espíritu del blanco. Moverse se convierte en una acción normal con un éxito, aplicando al blanco la penalización por múltiples acciones si desea moverse y actuar durante la misma ronda. Con un aumento, además el blanco deberá descartar las cartas de acción que reciba (excepto el comodín), hasta obtener una de 10 o inferior.

Una víctima con la capacidad de extraer más de una carta por turno de iniciativa solo descartará aquellas de valor superior al permitido por el hechizo.

► **Blancos Adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Gigantismo/Enanismo

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 2+.
Distancia: Astucia.
Duración: 3 (2/ronda).
Ornamentos: *Gestos arcanos, palabras de poder, pociones.*

Gigantismo dobla el tamaño general del blanco. El tamaño del objetivo aumenta en +1 por cada 2 puntos de poder invertidos en el lanzamiento. Cada punto de tamaño aumenta en un nivel su dado de Fuerza e incrementa la Dureza en un punto. Es posible lanzar varias veces el poder sobre el mismo objetivo, sumándose sus efectos, pero se debe contabilizar cada lanzamiento por separado.

Enanismo reduce el tamaño del objetivo en uno por cada 2 puntos de poder invertidos en el lanzamiento, hasta un máximo de Tamaño -2 (más o menos el tamaño de una rata). Reduce el dado de Fuerza del objetivo en un nivel (mínimo d4) y su Dureza en un punto (mínimo 2) por cada punto de tamaño que encoja.

Los blancos que acaban con tamaño entre +4 y +7 reciben también el rasgo de criatura Grande, ocupando un cuadrado de dos pasos de lado sobre el tablero de juego. Con tamaño +8 y +10, reciben el rasgo de criatura Enorme y ocupan un cuadrado de tres pasos de lado. Cuando se llega a Tamaño +11 o superior, la criatura se considerará Gargantuesca y pasa a ocupar un área cuadrada de cuatro pasos de lado. Las criaturas con Tamaño -2 reciben el rasgo de criatura Pequeño.

Cuando el blanco desea resistir el efecto, puede enfrentarse a la tirada de habilidad arcana con su propio Espíritu.

Intangibilidad

Rango: Heroico.
Puntos de poder: 5.
Distancia: Toque.
Duración: 3 (2/ronda).
Ornamentos: *Forma espectral, cuerpo de sombras, transformación gaseosa.*

El héroe se vuelve incorpóreo con una tirada exitosa de su habilidad arcana. Será incapaz de afectar al mundo físico, pero a cambio este tampoco podrá afectarlo a él. Podrá atravesar paredes y las armas no mágicas lo traspasarán como si no estuviera allí. Todos los objetos que esté transportando consigo en el momento del lanzamiento también se vuelven incorpóreos.

Mientras está incorpóreo, el mago puede afectar con normalidad a otros seres incorpóreos (incluyendo él mismo) y es susceptible a los ataques mágicos, incluyendo los procedentes de poderes físicos, como *Proyectil* y objetos mágicos.

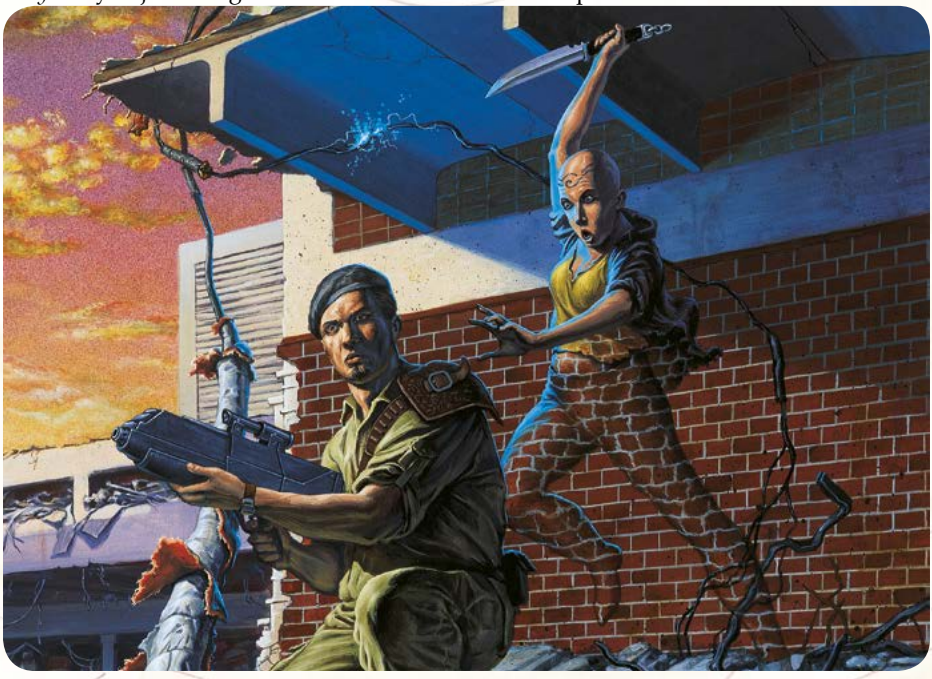
El personaje no puede volverse corpóreo mientras está dentro de un objeto o persona. Si eso ocurre, el personaje es expulsado hasta el espacio vacío más cercano y queda automáticamente aturdido.

Invisibilidad

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 5.
Distancia: Personal.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Polvos, pociones, luces iridiscentes.*

Ser invisible es una herramienta muy poderosa en combate y especialmente útil a la hora de cotillear donde no te llaman.

Con un éxito, el personaje se vuelve transparente, aunque sigue conservando una vaga silueta de sí mismo. Otro personaje podría detectar su presencia si tiene una razón para sospechar de ella y hace una tirada de Notar a -4. Una vez detectado, podría atacarlo con una penalización de -4. Con un aumento en la tirada de activación, el personaje es completamente invisible. La penalización a las tiradas de Notar para detectarlo en este caso es de -6.



En ambos casos, el poder afecta al personaje y sus objetos personales. Cualquier objeto que el personaje recoja después de lanzar el poder seguirá siendo visible.

► **Blancos adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Invocación de Aliados

Rango: Novato.
Puntos de poder: 3+.
Distancia: Astucia.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Invocar un elemental, un perro dimensional o un doble procedente de un mundo paralelo.*

Este poder permite al personaje invocar un sirviente leal y obediente. Con un éxito, dicho aliado aparece en un punto a su elección dentro de la distancia del poder. Con un aumento, el aliado invocado es mucho más poderoso y además posee el rasgo de criatura **Resistente.** Un aliado invocado actúa durante la carta de iniciativa del lanzador y dispone de su propia acción inmediatamente tras haber sido llamado.

Todos los aliados llamados con este poder son Extras, incluso las imágenes múltiples (consulta un poco más adelante).

El personaje puede aprender este poder a rango Novato, pero no podrá invocar a las criaturas más poderosas hasta que no alcance el rango mínimo de cada una. El coste en puntos de poder también depende del tipo de criatura llamada. Usa la tabla adjunta como guía general para las criaturas que no vienen descritas.

Cuando el mago es de suficiente rango como para invocar criaturas más poderosas, puede elegir en vez de ello llamar a varios aliados de rango inferior por el mismo coste. Por cada diferencia de rango entre lo máximo posible y el tipo de aliados llamados, se invoca una criatura adicional. Por ejemplo, un mago de rango Veterano podría invertir 5 puntos de poder para llamar un aliado de rango Veterano, dos de rango Experimentado o tres de rango Novato. Todos los aliados llamados con la misma activación del poder deben ser iguales.

En el bestiario se encuentran los perfiles y valores del resto de criaturas de esta tabla.

Tabla de Invocación de Aliados

Coste	Rango	Ejemplos
3	Novato	Guardaespaldas, soldado veterano
4	Experimentado	Lobo terrible, ogro
5	Veterano	Elemental (cualquiera)
6	Heroico	Centinela
7	Legendario	Imagen múltiple

Centinela

Un centinela es una versión más poderosa y grande del guardaespaldas mágico.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+3, Vigor d10.
Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 14 (4).
Habilidades: Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10.
Equipo: Espadón (FUE+d10, Parada -1).
Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Piel de piedra.
- **Barrido mejorado:** Pueden atacar a todos los oponentes adyacentes con una única acción.
- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; no recibe daño adicional de ataques apuntados; los constructos son inmunes al veneno y las enfermedades.
- **Impávido:** Los centinelas son inmunes al miedo y usos de Intimidar.
- **Tamaño +3:** Los centinelas miden entre 2,40 y 2,70 metros, además de ser muy densos y pesados
- **Vínculo arcano:** Los centinelas poseen la ventaja Resistencia Arcana contra todas las demás criaturas excepto su invocador.

Guardaespaldas

Un guardaespaldas es un soldado humanoide de piedra (u otro material similar).

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 10 (4).

Habilidades: Notar d6, Pelear d6.
Equipo: Espada larga (FUE+d8).
Capacidades especiales:
- **Armadura +4:** Piel de piedra.
- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; no recibe daño adicional de ataques apuntados; los constructos son inmunes al veneno y las enfermedades.
- **Impávido:** Los guardaespaldas son inmunes al miedo y usos de Intimidar.

Imagen Múltiple

Se trata de un aliado aparentemente idéntico al lanzador, pero con las diferencias siguientes: Primero, es un Extra, como el resto de criaturas invocadas con este poder. Segundo, el duplicado posee la mitad de puntos de poder que el lanzador y todos sus rasgos son un nivel de dado inferior a los del original (con un mínimo de d4). El duplicado posee un equipo mundano idéntico, pero sin ninguna de sus capacidades mágicas.

Lectura de Mentes

Rango: Novato.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Astucia.
Duración: Una respuesta.
Ornamentos: *Invasión mental psiónica, visión del alma.*

Lectura de Mentes permite al personaje leer los pensamientos de otra persona. Se trata de una tirada opuesta entre la habilidad arcana del personaje y la Astucia del blanco. El éxito le permite al personaje obtener una respuesta sincera del objetivo. El blanco es consciente de la intrusión mental, a no ser que el atacante logre un aumento. El DJ puede aplicar diversos modificadores a la tirada basándose en las desventajas de carácter intelectual que tenga el blanco o su estado mental en ese momento.

Lenguas

Rango: Novato.
Puntos de poder: 1.
Distancia: Toque.
Duración: 10 minutos (1/minuto).
Ornamentos: *Dibujar palabras, dibujos o gestos con las manos.*

Este poder le permite al blanco hablar, leer y escribir un idioma que no conozca. El idioma en cuestión debe ser de carácter articulado: no sirve para comunicarse con animales. Un aumento en la tirada de activación permite al usuario emplear un dialecto o acento específico como si fuera nativo.

Luz/Oscuridad

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Astucia.
Duración: 30 minutos (1/10 minutos) o 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Antorcha fantasmal, luz del sol, oscuridad, niebla gruesa.*

La habilidad de afectar al grado de visibilidad existente (creando o eliminando la oscuridad) es una capacidad simple en apariencia, pero muy poderosa.

Se debe lanzar *Luz/Oscuridad* sobre un objeto inanimado. Cuando ese objeto está en posesión de un oponente, este puede realizar una tirada opuesta entre su Agilidad y la habilidad arcana del lanzador para evitarlo.

Luz niega hasta -6 puntos de penalizaciones por oscuridad o mala visibilidad en una zona igual a una plantilla de área grande por 30 minutos (1/10 minutos). El efecto inverso del poder, *Oscuridad*, crea una penalización de -6 por mala visibilidad del mismo tamaño, con una duración de 3 (1/ronda).

Manipulación Elemental

Rango: Novato.
Puntos de poder: 1.
Distancia: Astucia x2.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Unos gestos simples.*

Al adquirir este poder el personaje aprende a hacer trucos básicos con los cuatro elementos: aire, tierra, fuego y agua (los elementos podrían cambiar según la ambientación de juego). El DJ es el árbitro final sobre lo que puede conseguirse con este poder, pero no es posible conseguir nada que pueda hacerse con otro poder distinto. A continuación, ofrecemos algunos ejemplos.

► **Aire:** El lanzador puede crear pequeñas corrientes de aire para apagar una vela, alimentar una llama casi asfixiada, levantar faldas o refrescar su propio cuerpo en situaciones de calor opresivo (+1 a una tirada contra la fatiga generada por el calor).

► **Agua:** El lanzador puede conjurar de la nada hasta un litro de agua en algún lugar que pueda ver (pero no dentro de objetos o personas). Un gesto de su mano también purifica hasta cuatro litros de agua, potabilizándola sin que importase si era ponzoñosa o simple agua de mar. Quienes hace menos de un minuto se hayan envenenado con agua insalubre, reciben una nueva tirada para resistir cualquier otro efecto que aún no se haya activado.

► **Fuego:** El lanzador chasquea sus dedos, creando una pequeña llama (del tamaño de una cerilla). Cuando ya existe un fuego, puede dirigir su expansión (+1 a las tiradas para ver si un fuego se extiende), hacer que desprenda brillos o humo (quizás como parte de una maniobra de **Trucos**) o, lentamente, conseguir que un objeto prenda en llamas tras varias rondas de combate (como si se estuviera quemándolo con una cerilla).

► **Tierra:** Un gesto del lanzador es suficiente para abrir un agujero de 30 centímetros cuadrados en tierra suelta (o la mitad de ello en piedra) o causar una ráfaga de arena que podría llegar a cegar a un oponente (+1 a una tirada de trucos).

Marioneta

Rango: Veterano.
Puntos de poder: 3.
Distancia: Astucia.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Ojos resplandecientes, un estado similar al trance, balancear un reloj, muñecas vudú.*

En ocasiones es mucho mejor persuadir a terceros para que luchen por ti. Algunos lo logran empleando el poder men-

tal de forma directa, mientras que otros prefieren generar ilusiones mentales y visuales que engañen a los blancos. *Marioneta* se emplea como una tirada opuesta entre la habilidad arcana del lanzador y el Espíritu del blanco. El usuario debe vencer la tirada del blanco para obtener un control absoluto de sus acciones. La víctima puede atacar a sus amigos, o incluso suicidarse, pero ordenarle una acción de este tipo le permite hacer una segunda tirada de Espíritu para romper el control y liberarse del poder antes de llevarla a cabo.

Mejora/Reducción de Rasgo

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Astucia.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Cambios físicos, un aura resplandeciente, pociones alquímicas o mágicas.*

Este poder permite al personaje mejorar cualquiera de los rasgos del blanco en un nivel de dado, si obtiene un éxito normal, o dos con un aumento. El rasgo afectado puede superar el d12 de valor. Cada paso por encima de d12 añade +1 al total obtenido en la tirada de rasgo. Por ejemplo, un aumento con un rasgo que ya se tiene a d12 hace que, por la duración del poder, el personaje afectado lo emplee como si tuviera d12+2.

Igualmente, es posible emplear el poder para reducir un rasgo de un oponente. Para ello, el lanzador debe vencer en una tirada opuesta el Espíritu de la víctima. El éxito reduce uno de los rasgos del blanco, a elección del lanzador, en un nivel de dado, dos con aumento. El rasgo no puede reducirse por debajo de d4. Es posible apilar múltiples lanzamientos, pero el personaje deberá controlar por separado cuando finaliza cada uno.

► **Blancos Adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Miedo

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Astucia x2.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Gestos arcanos, energía misteriosa, escalofríos gélidos.*

Hace que el blanco se vea sobrecogido por el miedo y el terror. Afecta a todas las criaturas en una plantilla de área grande. Cada criatura afectada debe hacer una tirada de terror, aplicando una penalización de -2 cuando el lanzador obtiene un aumento. Los personajes Comodín tiran en la Tabla de Miedo si fallan, mientras que los Extras automáticamente emplean el efecto de Pánico.

Protección Medioambiental

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Toque.
Duración: 1 hora (1/hora).
Ornamentos: *Una señal en la frente, pociones, agallas.*

En ocasiones los aventureros deben viajar bajo las olas, aventurarse en el vacío del espacio u otros entornos igual de hostiles. Este poder les protege, sin importar de si se trata de la presión aplastante del fondo marino o el ardiente calor del sol.

Este poder permite al blanco respirar, hablar y moverse a su Paso normal mientras se desenvuelve en un entorno dañino, como bajo el agua, el vacío, ausencia de gravedad, lava de un volcán o incluso el calor del Sol. Protege frente a cualquier amenaza derivada de la presión, la atmósfera, ausencia de aire, etc.

El poder no resguarda contra ataques que empleen ornamentos similares al efecto de protección generado. Un ataque basado en el fuego seguirá causando daño normal en blancos protegidos contra el calor abrasador o las llamas de un volcán. Con un aumento en la tirada de lanzamiento, mantener el poder pasa a consumir solo 1 punto de poder cada dos horas.

► **Blancos adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Proyectil

Rango: Novato.
Puntos de poder: 1 por proyectil.
Distancia: 12/24/48.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Fuego, hielo, luz, oscuridad, proyectiles de colores, insectos.*

Proyectil es el poder de ataque más común entre los magos y sirve también para emular pistolas de rayos, descargas de energía, relámpagos de luz sagrada u otros tipos de ataques a distancia. El daño de un proyectil es de 2d6.

► **Proyectiles adicionales:** El personaje puede crear hasta tres proyectiles distintos invirtiendo 1 punto de poder por cada uno durante el lanzamiento. Estos proyectiles pueden dirigirse hacia un único blanco o repartirlos entre varios según desee el lanzador. Funciona exactamente igual que un ataque con fuego automático pero sin aplicar la penalización por retroceso: el personaje emplea un dado de habilidad arcana por cada proyectil y lo compara contra el VO apropiado de forma separada. Si el personaje es Comodín, añade un único dado salvaje, que puede sustituir uno de los dados de habilidad lanzados.

► **Daño adicional:** El lanzador, puede lanzar un único proyectil que cause 3d6 de daño invirtiendo 2 puntos de poder. Cuando emplea esta capacidad no puede generar múltiples proyectiles en el ataque.

Rapidez

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 4.
Distancia: Toque.
Duración: 3 (2/ronda).
Ornamentos: *Hiperactividad, movimiento a gran velocidad.*

Este poder otorga una increíble rapidez al blanco. Con un éxito, el blanco actúa dos veces distintas en cada ronda de combate durante su carta de acción, en vez de solo una, como es lo normal. Cada turno se realiza de forma independiente, resolviendo sus propias acciones y el héroe debe concluir por completo el primero para comenzar a hacer acciones en el segundo. Con un aumento, además, en cada ronda el personaje descartará todas las cartas de iniciativa que vaya recibiendo hasta obtener al menos una carta de ocho.

Sueño

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Astucia x2.
Duración: 1 minuto (1/minuto).
Ornamentos: *Una nana, arrojar arena o polvo de las hadas sobre los blancos.*

Muchos magos prefieren destrozar una horda de oponentes con una demostración de poder bruto, pero hay quienes emplean métodos más silenciosos o tienen una vena pacifista, inclinándose hacia conjuros como este.

El lanzador selecciona el punto donde quiere centrar el poder y coloca sobre él una plantilla de área mediana. Luego hace una tirada de habilidad arcana. Cualquier criatura viva (lo que excluye a muertos vivientes y constructos) en el área debe hacer una tirada de Espíritu (a -2 si el lanzador obtuvo un aumento). Quienes fallen quedarán dormidos.

Los sonidos fuertes despertarán a los durmientes si fueran capaces de hacerlo en condiciones normales (requiere una tirada de Notar). Cuando la duración finaliza, los durmientes despiertan de forma natural.

Telequinesis

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 5.
Distancia: Astucia.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Un gesto con las manos, una varita mágica, mirada de concentración.*

Telequinesis es la capacidad de mover un único objeto o criatura (incluyendo uno

mismo) mediante el poder arcano. El lanzador puede afectar a un peso máximo de 5 kg multiplicado por su dado de Espíritu, o 25 kilos multiplicado por su dado de Espíritu con un aumento.

► **Alzar criaturas:** Los blancos vivientes pueden resistirse con una tirada opuesta de Espíritu. Cuando su tirada sea superior, la víctima no se ve afectada por el poder, pero si es inferior, será alzada por el aire y ya no tendrá más oportunidades de romper el efecto.

A veces una víctima podría lograr agarrarse a un objeto sólido para evitar que la arrastren. En estos casos, el afectado puede hacer una tirada opuesta de Fuerza contra la habilidad arcana del lanzador. Con éxito permanecerá aferrada y no se verá afectada por el poder durante el resto de la ronda.

► **Armas telequinéticas:** El lanzador puede emplear *Telequinesis* para blandir un arma. Cuando pase, el valor de Pelear empleado por el arma es igual al valor de la habilidad arcana del lanzador y su daño depende del Espíritu del mago, en vez de la Fuerza. Una espada que en condiciones normales hace FUE+d6, por ejemplo, causará ESP+d6 cuando sea empleada mediante Telequinesis. Por lo demás el arma sigue funcionando con completa normalidad, incluyendo ganar daño adicional cuando golpea con un aumento.

► **Lanzar objetos:** Los menos refinados pueden emplear *Telequinesis* para hacer chocar a sus adversarios contra objetos o incluso aplastarles contra paredes. El lanzador podrá mover al objetivo así afectado por este poder una cantidad de pasos por ronda en la dirección que desee igual a su valor de Astucia. Cuando se deja caer desde lo alto a una criatura, esta sufre daño por la caída, obviamente.

Las víctimas que se haga chocar contra paredes u otros objetos sólidos sufren el Espíritu del lanzador más 1d6 de daño. Por ejemplo, si un mago con Espíritu d12 aplasta a un orco contra un muro, el orco recibe 1d12+1d6 de daño.

Teleportación

Rango: Experimentado.
Puntos de poder: 3+.
Distancia: Especial.
Duración: Instantáneo.
Ornamentos: *Una nube de humo, entrar en fase, transformarse en un relámpago.*

Teleportación permite al lanzador desaparecer e inmediatamente reaparecer a una distancia de hasta 10 pasos por cada 3 puntos de poder gastados, 15 pasos con un aumento. Esto le cuenta al personaje como su movimiento por la ronda. Los oponentes adyacentes no reciben ataque gratuito contra el personaje si este se teletransporta fuera de un combate cuerpo a cuerpo. Cuando el héroe desea teletransportarse a un punto que no ve, debe hacer una tirada de Astucia a -2. Si se trata de un área desconocida que nunca ha visto, la penalización aumenta hasta -4.

El fallo en esta tirada significa que el personaje choca con algún objeto a lo largo del camino. Regresa al punto de partida del movimiento y queda aturdido. Una tirada de 1 natural en su dado de habilidad arcana (sin importar el valor del dado salvaje) indica un desastre mucho más serio. Además de quedar aturdido, también sufre 2d6 de daño.

El personaje teletransportado jamás puede entrar en un espacio sólido, incluso si lo intenta. En circunstancias asi, el poder lo devuelve inmediatamente al punto de origen, como en el caso anterior.

► **Llevar a otros:** El héroe puede transportar a otras criaturas consigo, al coste de un nivel de fatiga por acompañante adicional. Puede llevar consigo más de dos criaturas si lo desea, pero ello le deja automáticamente incapacitado al llegar al punto de destino. Cada hora completa de descanso permite recuperar uno de estos niveles de fatiga.

Trepamuros

Rango: Novato.
Puntos de poder: 2.
Distancia: Toque.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Devorar una araña, generar telarañas o múltiples tentáculos.*

Frecuentemente los magos son el principal objetivo de los oponentes durante el combate debido a su poder arcano, pero conjuros como este son muy útiles para mantenerse a salvo durante la batalla. Y además, tiene muchos más usos.

Trepamuros le permite al blanco actuar como si fuera una araña humana. Permanecerá pegado a cualquier superficie, pudiendo subir por las paredes o incluso colgar cabeza abajo del techo. Con un éxito el personaje puede moverse por este tipo de superficies como si fuera terreno difícil. En caso de aumento, se podrá mover por ellas a su Paso normal, o incluso correr.

► **Blancos Adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Velocidad

Rango: Novato.
Puntos de poder: 1.
Distancia: Toque.
Duración: 3 (1/ronda).
Ornamentos: *Movimiento a gran velocidad, flotar sobre el suelo, acrobacias extremas.*

Los guerreros que deben acercarse a sus oponentes con rapidez a menudo emplean este poder, así como quienes necesitan dejar de tras de sí cosas que el hombre no está preparado para conocer. *Velocidad* hace que el objetivo se mueva mucho más rápido de lo normal. Con un éxito dobla el Paso básico del personaje; con un aumento la acción de correr pasa a ser gratuita, ignorando la penalización habitual por múltiples acciones al usarla.

Ventaja de Combate

Rango: Experimentado
Puntos de poder: 4
Distancia: Toque
Duración: 3 (1/ronda)
Ornamentos: *Gestos con las manos, plegarias, susurros arcanos, concentración.*

Incluso los magos mejor entrenados para el combate suelen carecer del tiempo necesario para aprender nuevas maniobras con las armas y capacidades marciales. Quienes disfrutan con la emoción del combate cuerpo a cuerpo o quieren mejorar las capacidades de sus compañeros suelen recurrir a este poder para que compense sus carencias.

Con una tirada exitosa de la habilidad arcana, el blanco obtiene temporalmente la capacidad de emplear una ventaja de combate elegida por el lanzador. El lanzador (y no el blanco) debe tener un rango de experiencia superior al requisito de rango de la ventaja deseada, pero ignora el resto de requisitos de la misma, incluyendo la posesión de otras ventajas. Mientras el poder se mantenga activo, el blanco podrá emplear la ventaja a voluntad.

Las ventajas ganadas mediante este poder no sirven de nada, ni se apilan, si el blanco del poder ya las conoce.

Visión Oscura

Rango: Novato
Puntos de poder: 1
Distancia: Toque
Duración: 1 hora (1/hora)
Ornamentos: *Ojos brillantes, dilatación de las pupilas, visión del sonido, etc.*

Aunque *Luz* crea una fuente de iluminación que todo el mundo puede emplear, *Visión Oscura* afecta a una única persona, haciendo de él un poder mucho más sutil.

Con un éxito en el lanzamiento, el hechizo reduce a la mitad cualquier penalización por iluminación que sufra el blanco (redondeando hacia abajo). Así, por ejemplo, en una zona de penumbras (-1) el personaje no sufre ninguna penaliza-

ción, mientras que en oscuridad absoluta (-4) solo sufrirá un -2. Con un aumento el poder niega por completo todas las penalizaciones por iluminación hasta un máximo de -6.

► **Blancos adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Vista Lejana

Rango: Experimentado
Puntos de poder: 3
Distancia: Toque
Duración: 3 (1/ronda)
Ornamentos: *Marcas invisibles en los blancos, guía de los vientos, ojos de halcón.*

Este hechizo permite al blanco ver a grandes distancias. Con un éxito, reduce a la mitad las penalizaciones por distancia (-1 a media, -2 a larga, etc.). Cuando se obtiene un aumento, además de reducir esta penalización, las categorías de distancia para el blanco se doblan, de tal modo que, por ejemplo, se puede atacar con un arma de distancia 12/24/48 como si fuera 24/48/96.

Volar

Rango: Veterano
Puntos de poder: 3/6
Distancia: Toque
Duración: 3 (1/ronda)
Ornamentos: *Ráfagas de viento, alas, escoba de bruja.*

Volar otorga al blanco la capacidad de moverse por el aire, con una velocidad volando igual a su Paso y Trepada 0. Puede doblar su Paso volando si gasta el doble de los puntos de poder normales durante el lanzamiento.

► **Blancos adicionales:** El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste base de puntos de poder por cada uno.

Zombi

Rango: Veterano
Puntos de poder: 3/cadáver
Distancia: Astucia
Duración: Especial
Ornamentos: *Marcar símbolos sobre los cuerpos, arrojar los huesos al suelo, visitar un cementerio, libros encuadernados en piel humana.*

En casi todas las ambientaciones se considerará este poder algo maligno y, por tanto, solo los personajes no jugadores más tenebrosos, como nigromantes, inventores chiflados más locos de lo normal, sectarios y otras gentes similares lo emplean.

Cuando se lanza un *Zombi*, el poder crea la cantidad de muertos vivientes especificada por el personaje al gastar sus puntos de poder. Estos muertos vivientes le obedecerán sin dudar, aunque quizás sean un poco maliciosos o literales a la hora de ejecutar sus órdenes.

Esta capacidad no invoca de la nada los cadáveres y para que el poder funcione es necesario disponer ya de ellos. Los cuerpos no tienen porqué ser frescos; *Zombi* es capaz de alzar siervos no-muertos que lleven esperando pacientemente durante siglos. Cualquier cementerio, morgue o campo de batalla servirá perfectamente para aprovisionarse.

Con un éxito, los muertos se reaniman durante 1 hora. Con el aumento permanecerán activos durante 1d6 horas. Y con dos aumentos, durante un día completo.

Hay versiones mejoradas de este poder que permiten a los nigromantes más poderosos crear zombis a un coste inferior de lo normal o animarlos de forma permanente.

Capítulo seis: Dirección

Un grupo de héroes se embarca en una épica misión. Terribles monstruos e insidiosos rivales les plantan cara. Los propios elementos parecen conspirar en su contra. Sin embargo, logran resolver el misterio, hallan el artefacto mágico y salvan a los inocentes de un destino atroz.

Es tu deber, como Director de Juego, hacer que todos estos elementos cobren vida, retando a tus jugadores, ofreciéndoles aventuras más allá de lo que puedan imaginar, y proporcionando una mecánica que permita decidir si tienen éxito a la hora de alcanzar la meta que buscan… O si fallan en su gesta.

Esta es la tarea y diversión que te espera como Director de Juego: crear, dirigir y presentar a tus mejores amigos un mundo entero, lleno de aventuras y emociones. Puede ser una de las experiencias más satisfactorias que existen y *Savage Worlds* fue diseñado para ayudarte a crear esos momentos llenos de tensión, junto con la sensación de gozo y alivio que supone superarlos.

Has leído ya las reglas y probablemente tienes más ideas sobre cómo quieres que sea tu campaña que conocimiento de qué hacer con ellas. Antes de continuar, es el momento ideal para charlar un poco sobre el arte de ser un buen Director de Juego, cómo crear tus propios mundos y, sobre todo, combinar todo para crear aventuras memorables y entretenidas.

Aprender las reglas

Necesitarás saber cómo hacer tiradas de rasgo, usar el dado salvaje, resolver los ataques y manejar las heridas. Todo lo demás de este libro, desde las maniobras de combate a los interludios, puedes ignorarlo hasta que te haga falta.

La mejor forma de lograrlo es dirigir un pequeño combate en solitario antes de nada. Enfrenta a un guerrero Comodín contra tres orcos en la mesa de juego y lo conseguirás. Tu único objetivo es acostumbrarte a cómo se tiran los dados, calcular los valores finales cuando se produce una explosión o se debe aplicar un modificador. Aprende a calcular y aplicar el daño, comprendiendo cómo se absorben las heridas. Si te haces con eso, podrás dirigir el juego sin ningún problema.

También es tu juego

Puedes creer que el primer paso para iniciar una campaña es encontrar un grupo de gente con la que jugar. Esto es importante, pero será el paso siguiente. *Tu primer paso es emocionarte con la idea.* Consigue ilusionarte y verás como todos tus demás amigos también se ven atraídos hacia el juego.

Comienza por descubrir qué tipo de ambientación te gustaría dirigir. ¿Qué tipo de personajes podrían interpretar los demás? ¿Cómo sería la típica aventura? Anota cualquier cosa que haga destacar tu partida; quiénes son los villanos, qué tipos de magia u otros factores sobrenaturales existen, y cuál es la trama general tras todo ello. Si tienes todos estos elementos claros, tendrás suficiente información para "vender" tu partida a tus amigos y conseguir que jueguen.

La noche de partida

Después de eso ya es el momento de reclutar gente. Tienes una gran idea para tu campaña y suficiente información para explicarla a tus amigos. El siguiente paso es descubrir quién quiere jugar y cuándo puede hacerlo.

Cuando busques gente con quien jugar, lo primero de todo es saber cuándo puede quedar cada persona. Es muy importante que marquéis un día y una hora fijos en donde hacer la partida. Si comenzáis por marcar una fecha flotante a lo largo de la semana, estáis ya prácticamente condenados.

La gente tiene sus propias vidas y, por mucho que les guste el juego, siempre tendrán que estudiar para sus clases, cuidar de sus hijos, etc. Sin embargo, si el día de partida es constante y regular, es mucho más fácil para todo el mundo planificar sus demás actividades para otro momento, liberando ese espacio. Y también te ayuda a ti a saber cuándo debes estar listo para el *show*.

No os obsesionéis con jugar solo durante los fines de semana. El viernes o el sábado están bien si estás soltero o en la universidad, pero son días difíciles para los jugadores que necesiten pasar tiempo durante el fin de semana con sus familias. Si comienzas a las ocho de la tarde, por ejemplo, tus jugadores tendrán tiempo para acudir al salir del trabajo; encarga algo de comida (o comparte unas pizzas con el resto del grupo) y para las nueve estaréis jugando esa partida.

Mucha gente que sigue un horario como este, comienza a recoger las cosas alrededor de las once de la noche. Para entonces ya se lleva un buen rato, están cansados de la jornada diaria y no quieres que la noche de juego sea una experiencia estresante. Habla con el resto de miembros del grupo y buscad una solución que convenga a todos. Imponer una serie de reglas básicas de convivencia facilita siempre la planificación del evento, haciendo que todo el mundo pueda venir semana tras semana.

El Director de Juego sabio intenta concluir la noche con algo de suspense, siempre que sea posible. Si ves que tus jugadores hablan del tema durante el resto de la semana sobre lo que está pasando, sabrás que lo estás haciendo bien.

Tipos de personajes

Una vez que has conseguido llamar la atención de algunos amigos, lo ideal es proporcionarles de antemano información sobre el tipo de personajes que podrían llevar. No necesitas que se haga de inmediato un personaje cada uno; la creación de personajes es lo suficientemente sencilla y divertida como para dedicarle la primera sesión de la campaña si te parece bien. Pero si tus amigos ya saben algo sobre el trasfondo de la ambientación o los tipos básicos (guerrero, investigador, etc.) de personajes existentes, podéis sumergiros con más facilidad en los detalles de la historia. Si vas a dirigir, por ejemplo, *Noche Eterna* y todos tus amigos se hacen personajes de combate, sabrás que vienen en busca de acción trepidante, una clásica partida de pateo a la puerta de la mazmorra y saqueo. Eso no significa que no puedas añadir otros elementos a la partida –exploración, horror, inmersión en la personalidad de los personajes, etc.– sino que cada cierto tiempo vendrá bien incluir un buen combate, lleno de peligros y amenazas.

Reunir al grupo de aventureros

Lo primero que necesitaréis decidir al comenzar una nueva aventura o campaña es descubrir por qué están juntos los personajes. Las dos formas más habituales son:

La misión

El método más recurrente a la hora de construir un grupo de héroes es que un patrón ofrezca una recompensa a los aventureros por completar algún tipo de tarea. Quizás sea tan simple como responder a un anuncio, ser contratados en la clásica taberna llena de humo o un aviso de contactos o amigos comunes. Sea como sea, el destino ha reunido al grupo de héroes y estos deben aprender a trabajar en equipo.

Este tipo de aproximación en ocasiones puede generar un problema. Digamos que estás planeando una campaña de fantasía y la misión es entregar un mensaje en una ciudad distante. Pero uno de los personajes del grupo es un cazador de brujas. El jugador está muy emocionado por interpretar un personaje así, pero tú necesitas que él (y los demás) sean simples correos por ahora, para dar comienzo a tu campaña.

Afortunadamente, la solución es muy fácil. En vez de discutir con el jugador sobre las motivaciones de su personaje, deja que

sea él quien las determine. Sé honesto y explícale que el viaje es el punto de partida para comenzar la campaña. Quizás descubras que el cazador de brujas está descansando entre trabajos, pretende infiltrarse en la organización para desenraizar a una hechicera malvada o que, simplemente busca ganar algo de oro con lo que mejorar su equipo y ser más eficiente en su oficio. ¿Y si el patrón, o el destinatario del mensaje, es un viejo conocido (o enemigo) suyo?

Una solución de este tipo no solo ayuda a que la historia siga adelante, sino que puede llegar a establecer nuevas –e interesantísimas– tramas secundarias en la campaña.

Antiguos conocidos

También puedes comenzar la campaña haciendo que todos los personajes ya se conozcan entre sí. Esto es ideal para hacer que la partida comience de inmediato y, en ciertos géneros, es especialmente apropiado. Las campañas de las *Weird Wars*, en particular, se organizan mejor cuando se trata de soldados que han servido juntos durante un tiempo y conocen al menos los defectos y vicios básicos de sus compañeros. También es la forma ideal de organizar una partida para unas jornadas, donde el grupo solo dispone de unas cuantas horas de juego.

El lado malo de comenzar de este modo una campaña es que algunos jugadores pueden sentirse engañados si les gusta definir al detalle el trasfondo de sus personajes. Es muy habitual que el jugador diseñe grandes historiales para sus héroes. Muestra su entusiasmo por el juego y fomenta su imaginación, dos cosas que siempre deben animarse.

Sin embargo, a no ser que su personaje sea una persona muy importante en la ambientación y su trasfondo vaya a figurar predominantemente en los sucesos que están por venir, es muy probable que todo su trabajo acabe siendo en vano. Esta es la razón por la que el trasfondo de los personajes individuales no suele ser parte del argumento general de la campaña y que los personajes no practiquen entre ellos las típicas charlas que todos nosotros hacemos en el mundo real (y para evitarlo están los **Interludios**, página 123).

Seguir juntos

Tras su primera aventura, los jugadores comenzarán a preguntarse por qué sus personajes siguen juntos. Si han sido contratados por el mismo benefactor o si los grupos parecidos son frecuentes en la ambientación (grupos de aventureros, unidades militares, etc.), la respuesta es muy simple.

Cuando el objetivo de la campaña no está muy claro, puede ser más complicado encontrar una causa para que los personajes sigan juntos, especialmente si chocan por algo con otros miembros del grupo. La forma exacta de solucionarlo depende mucho del tipo de juego que estés dirigiendo. Cuando hay un objetivo final claro, o una línea argumental bien definida, el grupo puede permanecer unido solo para hacer frente a la amenaza de ese gran mal, incluso si no se soportan entre sí.

Si la meta de la campaña es más ambigua, la mejor solución es no obligar a que los personajes estén juntos. Considera una campaña de horror actual. Los jugadores se ven obligados a sobrevivir en una mansión encantada durante un fin de semana. Ocurren cosas terribles, pero al final varios personajes sobreviven y huyen del lugar. ¿Por qué, después de una experiencia así, comenzarían a cazar vampiros o buscar pruebas de la existencia de zombis a la semana siguiente? ¿Solo porque han tenido un encuentro increíble con lo sobrenatural?

Quizás no lo hagan. Quizá se vuelvan todos a su casa e intenten olvidar lo que ha pasado, como haría la gente normal. Deja que pasen unos cuantos días y semanas sin que ocurra nada de importancia (narrativamente hablando, por supuesto). Luego, implica a uno de los personajes en un encuentro aterrador. Al menos, esta vez conocerá a otra gente que no se reirá de él cuando lo cuente o que quiera encerrarlo en un manicomio, de tal modo que será él quien se ponga en contacto con el resto de miembros del grupo pidiendo su ayuda.

Fricción

¿Y qué pasa cuando los miembros del grupo no se soportan? Eso depende de si se trata de los personajes o sus jugadores quienes discuten.

No te vamos a dar ningún consejo sobre cómo dirimir problemas con tus amigos. Tú les conoces mejor que nosotros y tendrás que descubrir si es simplemente que el tema de la campaña no es su agrado. Recuerda, sin embargo, que los amigos son más importantes que un simple juego, incluso si es el nuestro. Si tú y el resto del grupo no lográis llegar a un acuerdo, buscad otra cosa que hacer durante una temporada que no cause tantas discusiones. Quizás podáis volver al juego cuando hayáis solucionado las cosas.

La fricción entre personajes, por otro lado, no solo está bien, sino que es algo que deberías incluso animar, hasta cierto punto. Cualquier grupo de personalidades dignas de ese nombre chocarán entre sí y discutirán en ocasiones. Mientras se desarrolle interpretando al personaje, aumenta la profundidad de la campaña y facilita sumergirse en la experiencia. Los recelos entre los héroes pueden añadir mucha vida a la campaña, haciendo que hables con los jugadores aparte o te escriban notas privadas con las acciones de sus personajes, para realizarlas a escondidas de los ojos cotillas de los demás.

Tipos de campaña

Le gustan juegos diferentes a distintos tipos de personas. Algunos prefieren el combate, mientras que otros buscan experiencias distintas, con más interpretación de los personajes y menos preocupación por los valores numéricos del juego. Casi todo el mundo se encuentra a medio camino entre ambos extremos, combinándolos a su gusto. Cuando lo resumes hasta su mínima expresión, podríamos decir que hay tres tipos de campañas: patada a la puerta, exploración e interpretación

Patada a la puerta

Una campaña de este tipo se centra en torno al combate. Con *Savage Worlds* puedes hacer mucho más que enfrentar a cinco héroes contra un par de orcos y un ogro. ¡Puedes arrojar hordas completas de enemigos contra tus héroes, además de proporcionarles un puñado de fieles aliados y seguidores para que les ayuden!

Lo mejor de todo es que si los jugadores lo que quieren es abrirse camino entre las fuerzas de la oscuridad a base de tajazos con sus espadas, es posible hacerlo. Por otra parte, los jugadores más inclinados hacia la táctica, pueden adquirir ventajas de liderazgo y dirigir las acciones de sus seguidores y aliados.

Es ideal para aquellos jugadores de mente despierta que puedan aprovecharse de las maniobras sincronizadas y otros efectos parecidos a la hora de describir las acciones de sus héroes, detallando hasta el más mínimo detalle.

Exploración

Siempre es excitante explorar ciudades perdidas, buscar tesoros olvidados o redescubrir civilizaciones desaparecidas. Lo desconocido espera ahí fuera, oculto tras cada columna caída, mientras increíbles tesoros aguardan a que algún aventurero osado se atreva a arrancarlos de las manos de sus misteriosos guardianes.

El principal problema de este tipo de campañas es que son muy difíciles de crear. Eres tú, el Director de Juego, quien debe fabricar de la nada todas esas extraordinarias sorpresas, temibles bestias y asombrosos tesoros. Afortunadamente en *Savage Worlds* es muy fácil diseñar prácticamente cualquier criatura, objeto mágico o desafío que puedas imaginar.

Un consejo muy importante. Los jugadores no conocen las estadísticas de una criatura a menos que tú se las enseñes. Si describes criaturas misteriosas de distintos tamaños y formas, no te mates intentando que todos sus valores sean diferentes.

Interpretación

Quizás el tipo de campaña más complicada de dirigir sea aquella que implica una inmersión profunda en las motivaciones e intereses de los personajes. Es muy fácil dirigirla en cuanto a reglas; total, no habrá muchas tiradas más allá de unas pocas de Persuadir. La parte complicada es controlar todos los PNJ distintos y sus interacciones con los personajes jugadores. De nuevo, la capacidad de crear personajes sobre la marcha facilita tremendamente el proceso. Puedes tomar un par de notas sobre las habilidades más importantes del personaje y olvidar el resto hasta que hagan falta. De esa forma concentras tu atención en proporcionar a cada extra más personalidad y preocuparte menos de lo bien que se le dan habilidades que no va a usar.

Otro aspecto a tener en cuenta cuando se dirige una campaña centrada en la interpretación es asegurarse de que van a ocurrir al menos suficientes sucesos en la historia como para que el grupo de jugadores tenga algo de lo que hablar. Si la parte central de la aventura es un puñado de gente sentada en una mesa, da por seguro de que va a ser una noche muy lenta. Sin embargo, si en esa habitación se produce un asesinato, y más aún si ha sido uno de ellos, la acción será completamente distinta y mucho más emocionante. Si añades que las luces se apagan ocasionalmente y que nuevas víctimas van apareciendo, la interacción entre personajes puede acabar siendo tan emocionante como la generada en la más sangrienta de las mazmorras que puedas explorar.

Horror

Casi todos los juegos tienen un poco de horror en ellos. Muchos Directores de Juego neófitos nos preguntan cómo manejar el horror en sus mesas. Se imaginan a sus amigos temblando alrededor de la mesa de juego, completamente aterrorizados mientras horribles demonios acechan a sus indefensos personajes.

Desafortunadamente, eso no va a pasar. Es posible que ocurra algún momento puntual así, pero es mucho más probable que tus jugadores estén sentados junto a la mesa, comiendo patatas fritas e intercambiando chistes malos entre ellos a lo largo de la sesión. Lo peor que puedes hacer es interrumpirles. Recuerda que han venido a pasárselo bien y socializar con los demás mientras usan la imaginación es parte de su diversión. Déjales que lo disfruten y no intentes ser demasiado opresivo o abusar de lo espeluznante.

Cuando llegue el momento, y comiencen a pasar cosas raras alrededor de los personajes, sutilmente cambia tu tono un poco. Sonríe y amortigua las luces, luego pon algo de música inquietante… pero bajita, lo justo solo para que la escuchen y se vayan olvidando de ella. Si lo que estás dirigiendo es verdaderamente terrorífico, tu grupo se habrá relajado y aceptará seguirte el juego cuando algo surja de la nada y comience a morderles el cuello. Intenta forzarles y te aseguramos que el tiro te saldrá por la culata.

Sea lo que sea que hagas, cuando el grupo finalmente encuentre un monstruo horrible, asegúrate de describirlo y de no usar el nombre que le hayas dado. “Una criatura desgarbada y enorme, de piel verdusca, con ojos legañosos y grandes colmillos, por donde resbalan sus asquerosas babas” asusta mucho más que si dices “un trol”.

Campañas de puntos argumentales

Como nuestro sistema de reglas, pretendemos que nuestros libros de ambientación sean muy fáciles de usar. Debido a ello, casi todas nuestras ambientaciones utilizan un rasgo denominado campaña de puntos argumentales, que son tanto parte de la historia de trasfondo del mundo de juego como una serie de aventuras que resuelven una parte de su argumento principal. Mezclado con estos puntos argumentales también añadimos historias salvajes: aventuras cortas que pueden jugarse en distintos lugares, dependiendo de a donde vaya la partida y lo que suceda en ella. Por supuesto, el Director de Juego puede insertar sus propias aventuras en este estilo de campañas sin ningún problema, incluyendo las que diseña en torno al trasfondo y personalidad de los personajes de sus jugadores.

La idea es crear una gran historia –como el hecho de que el mundo se está inundando en *50 Brazas*– pero seguir proporcionando al Director de Juego la libertad de construir y dirigir sus propias historias, entretejiéndolas con la ambientación. En este juego, los héroes son una tripulación de exploradores, comerciantes o, incluso, piratas, que navegan por un mundo que se inunda lentamente. Pueden viajar a cualquier lugar al que deseen, persiguiendo sus propias metas, pero también acabarán viéndose envueltos en una épica campaña contra las Brujas del Mar –las criaturas que están destruyendo Caribdus– mientras lo hacen.

Historias salvajes

Las aventuras que aparecen en nuestros libros de ambientación se denominan historias salvajes. Son indicaciones breves y directas de aventuras que el Director de Juego puede dirigir con solo unos minutos de preparación. Lo logramos reduciendo los detalles y dejando solo los aspectos más importantes de cada encuentro.

Idealmente, cada Director de Juego descubrirá cuáles son los objetivos e intereses de su grupo de jugadores durante la sesión y, sin tener que leer más de una o dos páginas, estará listo para dirigir la partida. Siempre puede dedicarle más tiempo si lo desea, pero todos los elementos cruciales para obtener una partida entretenida ya se encuentran detallados en la historia.

Dirigir el juego

Uno de los objetivos de diseño de *Savage Worlds* es hacer el trabajo del Director de Juego lo más sencillo posible. Tanto los diseñadores como quienes han probado el juego, pretendemos concentrarnos en la sensación de jugar, creando recuerdos increíbles y emocionantes. No nos interesa lo más mínimo pasarnos horas antes de comenzar la partida diseñando estadísticas para Carlos, el tabernero.

Eso significa que, a la hora de crear tus partidas, puedes centrarte en lo que importa: crear tramas intrincadas, enigmas peliagudos y personajes interesantes. No necesitas recurrir a complejas fórmulas matemáticas para crear personajes no jugadores o monstruos y, ciertamente, no tienes por qué pasar una hora delante de un programa informático solo para crear un puñado de bandidos.

Tu trabajo es igual de fácil durante la partida, ya que apenas hay tareas que debas vigilar con gran detalle. Es posible que debas estar atento a la cantidad de heridas de unos cuantos villanos, Comodines, pero excepto por eso, todos los oponentes están bien, aturdidos o han sido eliminados del juego. Puedes concentrarte en describir la acción en vez de tener que estar a cosas como apuntar "dos puntos de vida de daño al esqueleto con la pintura de la espada estropeada".

Aprovéchate de ello para darte un respiro y dirigir el juego como nunca lo has hecho antes. Si quieres pasar tu tiempo libre dedicándolo a la campaña, prepara mapas u otros objetos chulos que puedas entregar a los jugadores o desarrolla la personalidad y objetivos de tus personajes no jugadores. No pierdas el tiempo con sus estadísticas de juego.

Nuevos jugadores

Conseguir que tus amigos prueben un nuevo juego, especialmente si están acostumbrados a otros sistemas y no les gusta probar cosas nuevas, puede ser bastante problemático. Te recomendamos que descargues las *Reglas de prueba* de nuestra página web y entregues una copia a cada uno de tus amigos. Esto les mostrará con facilidad cómo es *Savage Worlds* y los animará a probarlo, aunque sea solo una vez. Si diriges una de las aventuras gratuitas que hay en nuestra página web, completas con personajes ya pregenerados, es muy fácil que todo el mundo se apunte a una sesión suelta, y lo prueben, descubriendo si les gusta o no. Esperamos que sí, por supuesto. En ese caso, siempre puedes intentar echar un poco más de carne en el asador, probando *Deadlands, 50 Brazas, Lankhmar* o cualquier mundo que tú mismo te hayas inventado. Otra opción es que si te gustan estas reglas pero hay un mundo de juego determinado que te encanta, intentes convertirlo (consulta la página 188).

Equilibrio

Otros juegos tienen reglas muy estrictas sobre cómo equilibrar los encuentros, de tal modo que todas las luchas sean "justas". La batalla en cuestión quizás sea un poco dura, pero aún así se espera que los héroes venzan si son inteligentes y tienen un mínimo de suerte.

En *Savage Worlds*, por otro lado, casi todos los encuentros deberían ser razonables para el nivel de poder de tus personajes. Pero no siempre es el caso. A veces, es igual de interesante ver si los jugadores pueden analizar una situación y determinar que probablemente no puedan ganar… O al menos que cargar de cabeza hacia el enemigo con las armas por delante no es buena idea. En ocasiones es incluso deseable, pues anima a los jugadores a pensar por sí mismos, planear y llegar a soluciones apropiadas incluso en las situaciones más peliagudas.

Como Director de Juego no temas nunca dejar que la oposición haga lo que sabe hacer. Después de todo, se trata de mundos salvajes, donde el triunfo frente a los oponentes debe ser un logro merecido, no algo que se de por asumido.

Valores de combate

Tras dirigir unas cuantas veces a *Savage Worlds* ya te habrás hecho una buena idea sobre cuántos oponentes puedes arrojar contra tus aventureros. Sin embargo, al principio es comprensible que, como Director de Juego, quieras alguna guía. El siguiente sistema te proporciona una base desde la que empezar, pero asegúrate de tener en cuenta cualquier ventaja adicional que pueda tener uno de los bandos, ya sean trampas preparadas, apoyo de terceros, objetos mágicos poderosos o terreno favorable para sus intereses.

- Comienza calculando un valor de combate por cada jugador. Este es igual a la mitad del daño máximo que haga con su ataque habitual. Por ejemplo, un guerrero con Fuerza d8 y equipado con una espada corta (FUE+d6 de daño) tiene un valor de combate de 7 (14/2). Un mago, que normalmente usa *Proyectil*, hace de media con un ataque 2d6 y, por tanto, su valor de combate es de 6 (12/2).
- Añade +1 al valor obtenido por cada ventaja de combate o capacidad especial que posea, así como otro +1 por cada punto de Dureza por encima de 5.
- Ahora haz lo mismo para sus aliados; si el personaje no es un Comodín, divide después su valor de combate a la mitad para calcular su valor final.
- Suma el valor que hayas obtenido por cada jugador, y cada uno de sus aliados, para determinar el valor de combate final de todo el grupo.
- Para acabar, haz lo mismo con los villanos (contando sus capacidades especiales como si fueran ventajas de combate).

Cuando tienes ambos valores, solo tienes que compararlos. Si el valor de combate del grupo es, por ejemplo, de 50, la oposición debería tener un valor ligeramente inferior para que sea un combate fácil, parecido si lo quieres de dificultad moderada y un poco más elevado si quieres una lucha difícil.

Si el valor de combate de los adversarios es del doble o más que el total de los héroes, va a ser mejor que hayan aprendido lo que comentábamos antes sobre saber cuándo retirarse.

Experiencia

En líneas generales deberías recompensar con dos puntos de experiencia la sesión de juego. Esto significa que los jugadores obtendrán un avance con sus personajes cada dos o tres partidas.

Cuando acabes aventuras más largas, arcos de la trama que lleven de cuatro a seis sesiones de juego, podrías recompensar alguna de las sesiones con tres puntos de experiencia, pero es mejor reservarlo para eventos realmente importantes. Mantenerte en la media de dos puntos de experiencia hace que los personajes evolucionen a una tasa más natural y que no lleguen a Legendarios tras solo un par de meses jugando.

Comenzar el juego con personajes de mayor experiencia

Como norma general, en *Savage Worlds* los personajes de los jugadores pueden tener algo de experiencia o talento en lo que hacen pero no se han ido de aventuras antes de comenzar la campaña.

En ocasiones querrás comenzar una campaña con personajes más experimentados. De hecho, es buena idea cuando se trata de ambientaciones muy peligrosas o se planea una campaña corta donde los héroes deben llegar al meollo de la cuestión más rápido de lo normal. Una operación de comandos durante la Segunda Guerra Mundial, el asalto a la guarida de un nigromante no muerto o un grupo de superespías que deben infiltrarse en la diabólica guarida de un villano no son aventuras aptas para novatos.

Comienza creando personajes de rango Experimentado o, en los casos más extraordinarios, Veteranos. Una vez te hayas hecho una idea de las capacidades de los persona-

jes más experimentados, puedes hacerlos tan poderosos como creas conveniente.

Es importante equilibrar el proceso, haciendo que los jugadores creen a sus personajes como Novatos y luego los mejoren exigiéndoles que seleccionen avances por rango tal y como habrían hecho jugando con ellos. Esto mantiene una progresión realista de sus atributos y habilidades, y asegura que no seleccionen ventajas más avanzadas de lo que podrían en condiciones normales.

También es mucho más fácil para el jugador. Cuando acumulas de golpe todos los puntos que tendrías con un personaje de rango Experimentado, puede ser más complicado decidir cómo repartirlos, mientras que si haces un personaje Novato y luego lo avanzas usando el sistema de experiencia hasta Experimentado, el proceso es mucho más simple.

Benis

La experiencia es muy limitada y, por eso, te animamos a que solo otorgues dos puntos de experiencia por sesión de juego. Los benis, por otro lado, son mucho más flexibles y te permiten recompensar sobre la marcha a los jugadores más creativos por sus acciones.

Deberías hacer entrega de un beni al jugador cada vez que este haga algo especialmente inteligente, descubra una pista importante o, en líneas generales, haga avanzar la trama. También deberías entregar benis por grandes interpretaciones, especialmente cuanto estén relacionadas con las desventajas del personaje. Cuando un personaje leal se pone a sí mismo en peligro por salvar a uno de sus camaradas, ten seguro que merece un beni por su esfuerzo. Nunca es mala idea recompensar a un jugador por una gran cita, una broma en la mesa que tenga que ver con la partida o incluso los raros y emotivos momentos de tragedia que puedan ocurrir.

En líneas generales cada jugador debería ganarse uno o dos benis adicionales por noche de juego. Un gran intérprete puede acabar recolectando dos o tres.

Interpretar las tiradas

En *Savage Worlds* las tiradas de dados brutales e impredecibles ocurren con cierta regularidad. ¡Aprovéchalo cuando ocurra! Si el héroe salta desde un coche siniestrado mientras gira sin control alguno y logra una tirada de Agilidad increíble, describe cómo salta por el aire, hace media docena de piruetas y rueda por el suelo, levantándose gracias a la inercia en una demostración de equilibrio. Del mismo modo no temas enfrentarlo a algo realmente penoso cuando saca una tirada muy mala. Quizás obtenga unos ojos de serpiente al usar las reglas de persecución, mientras esquía por la ladera de una montaña huyendo de un yeti. Describe como cae y rueda por la nieve, perdiendo velocidad hasta detenerse justo cuando la bestia se le echa encima y se prepara para atacarlo.

A tus jugadores les encantará que adornes la descripción de la acción; se sentirán geniales y poderosos si los dados les acompañan o la sensación de peligro cuando estos los traicionen.

Ritmo

Un bien Director de Juego debe prestar atención al ritmo de la partida. A veces el grupo querrá detenerse y tomarse su tiempo para interpretar a los personajes, relacionándose con el mundo o incluso bromeando entre ellos, mientras ignoran sus personajes y disfrutan del aspecto social del juego. Sin embargo, si ves que se alarga demasiado, probablemente el grupo necesite un pequeño empujón.

Esto es especialmente cierto en las aventuras muy abiertas, como un caso misterioso de asesinatos que exige que los jugadores decidan a donde llevar sus personajes y lo que quieren que hagan (como opuesto a una aventura de mazmorreo clásica, en donde lo único que tienen que decidir es si siguen adelante o se retiran a descansar).

En general, si la mayoría de los jugadores está interpretando a sus personajes,

sonriendo y pasándoselo bien, déjales que sigan. Permite que sean ellos quienes marquen el ritmo de juego. Si notas que los jugadores empiezan a mirar para otro lado o parecen algo aburridos, dales algo que hacer. Cuando parezcan perdidos y sin saber qué hacer, pídele a uno de ellos que recuente las pistas que han encontrado o describa la situación en que se encuentran, para aclarar sus ideas. Eso suele ser suficiente para que a alguien se le ocurra algo o vean una pista que se les había pasado por alto, pudiendo seguir desde ahí. También puedes añadir nueva información, mediante una llamada telefónica o la visita de un personaje no jugador. Finalmente, no temas improvisar un encuentro si eso sirve para que el grupo tenga una nueva vía. Quizá el grupo sea atacado por los villanos y tras el combate puedan sonsacarles a los supervivientes una nueva pista.

El ritmo en combate

Puede que incluso más importante que el ritmo al nivel de trama sea el asegurarte de que los combates son rápidos y brutales. A medida que vas contando hacia atrás las cartas de acción, haz que cada jugador te diga lo que su personaje va a hacer con rapidez. Si necesita un momento para pensárselo, ponle en espera y pasa al siguiente jugador (pero dale un poco de margen si el siguiente participante es uno de los villanos).

Cuando creas que el escenario es especialmente dramático y el jugador no indica con rapidez las intenciones de su personaje, prueba a contar hacia atrás en voz alta: *"¿Qué vas a hacer? 5, 4, 3, 2…."*. Eso servirá para que comience a acelerárseles el ritmo cardíaco y refuerza la sensación de que sus personajes se encuentran en una situación peligrosa, que requiere decisiones rápidas y grandes muestras de heroísmo.

Extras

En cualquier buen juego, lo que realmente importa es el mundo que rodea a tus héroes y los personajes no jugadores son una parte muy importante de él. Esta sección te ayudará a insuflarles vida propia, haciendo que los extras de tu mundo sean inolvidables.

Nota de diseño: La cuenta atrás

La cuenta atrás es una herramienta fantástica para imbuir en los jugadores una sensación de urgencia durante el combate. Hemos dirigido cientos de partidas y cuando un jugador tarda demasiado en decidir qué hacer durante su turno, todos los demás sufren. No es que estemos diciendo que no haya ocasiones en las que debas darles un respiro… en especial si tienen un gran plan o necesitan comprobar algo que sea verdaderamente importante. Pero en la mayoría de los casos, apresura sus acciones todo lo posible. Haz que sientan la presión de estar en un combate. Haz que se pongan nerviosos. Haz que comprendan que su situación es desesperada y que es mejor que su siguiente tirada sea buena...

Y, por supuesto, no temas hacerte a un lado y dar tiempo a que el grupo de jugadores planee sus acciones y se coordinen cuando tenga sentido. Siente el momento y acentúa el drama cuando venga bien al escenario, el entorno del combate y el estado de ánimo de los jugadores.

Creación

Posiblemente esta sea la regla más importante que existe a la hora de tratar con extras: ¡No uses la reglas de creación de personajes con ellos!

Simplemente dales lo que creas que pueden necesitar, olvidándote de todo lo demás. Recuerda, se supone que es un juego fácil de preparar, dirigir y jugar. No pierdas el tiempo sumando puntos por aquí o restándolos de por allá para unos simples Extras; ese tiempo es precioso y estará mucho mejor empleado si lo usas para diseñar infernales trampas o imaginar diabólicas capacidades especiales para tus monstruos.

Personalidad

En el caso de los personajes no jugadores, su personalidad es mucho más importante que los valores numéricos y estadísticas. Apunta un par de notas en tu libreta sobre los extras que tus jugadores conocerán durante la partida para hacerte una idea de cómo interpretarlos. Hay Directores de Juego a quienes ayuda identificar los extras más importantes con actores o personajes sacados del cine, televisión, libros o comics.

Sabiendo que al capitán de la guardia de la ciudad "lo interpreta Fernando Fernán Gómez", por ejemplo, ya te puedes hacer una idea de cómo dirigir durante el juego cualquier interacción con él. Será bastante gruñón y tendrá una voz ronca y profunda.

Añadir estos toques extras a los personajes los hacen destacar sobre los demás, facilitando además que los jugadores los recuerden. De ese modo el capitán se vuelve un personaje memorable, al que podrían acudir en el futuro en vez de un simple recurso temporal que olvidarán en la siguiente escena. Por supuesto, no todos los extras necesitan tanto nivel de detalle pero, cuando lo hagas, añade mucho realismo y profundidad a tus partidas.

Aliados

Aunque rara vez viene especificado en ningún sitio, casi todos los juegos asumen que el Director de Juego controla los personajes no jugadores, tanto cuando se interacciona con ellos como durante el combate. Esto suele significar que el DJ, asfixiado por sus obligaciones, simplemente se olvida de ellos durante el combate, o los hace a un lado, describiendo de forma narrativa lo que les sucede. Afecta incluso a mercenarios contratados específicamente para el combate, además de compañeros animales, ayudantes o intereses románticos. La realidad es que en muchos juegos, los aliados que acompañan a los personajes solo son una molestia.

Savage Worlds, por otro lado, adopta una actitud muy distinta: nosotros colocamos sobre los hombros de tus jugadores la responsabilidad de controlar a sus aliados. Por supuesto, el DJ tiene la última palabra sobre lo que dicen o cómo actúan, pero rara vez, si es alguna, debería directamente llevarlos durante el combate.

Si permites que los héroes vayan acompañados de aliados, puedes añadir todos los sicarios y esbirros que habitualmente acompañan a un villano sin problemas. Imagina un anciano liche arrinconado en su impía sala del trono. ¿Te lo imaginas sentado solo? No. Estará rodeado de docenas de muertos vivientes ansiosos de carne humana. Estos esbirros menores son buenas complicaciones a tener en cuenta durante los combates. Tus jugadores se divertirán aplastándoles con sus aliados mientras sus héroes hacen frente en persona al líder y sus ayudantes más peligrosos.

Hace falta algo de tiempo para acostumbrarse, claro. Si has sido Director de Juego de otros sistemas de juego durante mucho tiempo y no te convence demasiado eso de entregar el control de los personajes no jugadores, te sugerimos que lo pruebes poco a poco y veas cómo funciona. Si ves que no va bien con los gustos y preferencias de tu grupo, siempre puedes cambiarlo.

Inflación artificial

El problema contrario también sucede. A la hora de dirigir *Savage Worlds* muchos Directores de Juego se enamoran de la facilidad con la que se pueden añadir extras y aliados a los combates. Es maravilloso (que es lo que pretendemos) pero, en ocasiones, acaba creando enormes grupos de personajes y, para hacerles frente, obliga a emplear números muy grandes de oponentes.

Si te gusta es perfecto –el sistema puede manejarlo sin ningún problema–, pero ten en cuenta que un combate con cincuenta o más combatientes tardará en resolverse, incluso usando un sistema tan sencillo y frenético como el nuestro. Para evitar este tipo de inflación, presta atención al tamaño del grupo de jugadores y sus aliados. Recuerda que deberás poner muchos enemigos si deseas el combate suponga una amenaza real.

Creación de mundos

Pinnacle ha creado numerosas ambientaciones, increíbles y ganadoras de numerosos premios, que nos gustaría que ojearas, pero sabemos que también es muy divertido crear tu propio mundo de juego. Las reglas y estadísticas del juego no te supondrán ningún problema una vez que hayas jugado tu primera partida y, del mismo modo, tampoco tienes ninguna *necesidad* de crear tus propias ventajas, desventajas o poderes (aunque puedes hacerlo también sin ningún problema si eso es lo que quieres). Todo ello significa que puedes concentrarte en lo que hace destacar a tu mundo, qué función desempeñan en él los héroes, qué tipo de fantásticos tesoros posee y, sobre todo, quienes son sus oponentes.

El nombre

Realmente no es una parte importante del juego, pero lo cierto es que un buen nombre puede ayudarte a clarificar a la perfección el tema que buscas. *Noche Eterna* ("*Evernight*"), por ejemplo, cuenta la historia de un mundo sumergido en una oscuridad perpetua. *Deadlands* ("Tierras Muertas") tiene un aire de película del oeste, a la vez que apunta al horror sobrenatural que se esconde tras él. Seguro que te puedes hacer una idea de lo que va *El infierno en la Tierra* ("*Hell on Earth*") solo con su nombre.

Si logras encontrar un buen nombre para tu mundo de juego, este ayudará a que todos instantáneamente reconozcan el tipo de ambientación que pretendes.

Aventuras emblemáticas

Quizás, lo mejor que puedas hacer a la hora de diseñar tu propio mundo es pensar en el tipo de aventura más típica que podría darse. Si se trata de un mundo de mazmorreo clásico de fantasía, lo más probable es que los héroes deban afrontar laberintos y calabozos de múltiples niveles, llenos de monstruos contra los que luchar

y botín que saquear. Si se trata de una ambientación *ciberpunk*, es de esperar que los héroes formen un grupo preparado para colarse en los seguros edificios de las corporaciones y combatir en el ciberespacio.

Esto no quiere decir que todas tus aventuras deban seguir el mismo patrón, pero sí plantearlo como una base recurrente, de tal forma que se cumplan las expectativas de los jugadores, estos comprendan tu ambientación con facilidad y, aún más importante, sepan cuál es su papel en ella. Saber de antemano que la partida girará en torno a un puñado de rangers de Texas recorriendo la frontera mientras combaten el crimen, por ejemplo, permite a cada jugador hacerse una idea exacta del tipo de personaje que puede interpretar.

Aventuras lineales

Las aventuras lineales son más o menos como las historias interactivas. Los jugadores hacen elecciones a lo largo del camino, pero el argumento general avanza de forma más o menos intacto, de forma independiente a lo que ellos vayan haciendo. En ocasiones, las historias más épicas se ven obligadas a seguir esta estructura: es difícil contar una historia compleja si no sabes de antemano lo que podría llegar a pasar en los capítulos siguientes.

A la hora de dirigir una aventura de este tipo, intenta buscar que los escenarios no parezcan estructurados. El grupo de jugadores jamás debe tener la sensación de que solo son testigos de lo que pasa y que la historia va a seguir avanzando sin que importe lo que ellos hagan. En su lugar, emplea lo que sabes, oponentes demasiado poderosos o momentos de descanso en la trama, para imbuir en el grupo la ilusión de que controlan la historia mucho más de lo que ocurre en realidad. En *Noche Eterna*, por ejemplo, hay momentos en donde los héroes pueden hacer cualquier cosa que les apetezca, pero, sin embargo, llegará un punto en el que son capturados obligatoriamente por los villanos de la historia, comenzando el siguiente capítulo de la trama.

Aventuras abiertas

Las aventuras abiertas son mucho más fáciles de dirigir, siempre que seas bueno improvisando y no seas de los que preparan grandes cosas de antemano. En estas épicas historias, ofreces la presentación de un problema de algún tipo y luego dejas que los héroes lo resuelvan como les parezca apropiado. Por ejemplo, decides que un malvado liche ha alzado y creado un ejército de muertos vivientes, con el objetivo de destruir a todos los vivos. ¿Qué van a hacer los héroes al respecto? ¿Se unirán a la milicia local? ¿Intentarán infiltrarse en las baldías tierras dominadas por los muertos para acabar con el nigromante en persona?

Obviamente deberás tener preparados por adelantado unas cuantas localizaciones, extras y, quizás, algunos combates. Así te libras de improvisar de la nada lo que hay en la guarida del liche, por ejemplo. Y siempre puedes añadir unos cuantos encuentros "aleatorios" a tus preparativos para aliñar los huecos dejados por los planes de los héroes.

El género

Tu ambientación debería apuntar desde el mismo inicio al género al que pertenece, pero lo que no deberías hacer es elegir un género y meterlo con calzador en tu ambientación. Quizás desees crear una *fantasía pulp* que imite las historias clásicas del *Conan*® de Robert E. Howard. Es posible que si lo llamas *pulp*, todos los demás piensen que estás hablando de *Indiana Jones*® o *La Sombra*®. Denomínalo fantasía y pensarán que hablas de Tolkien o *Dragones y Mazmorras*®.

¿Qué tal si lo dejas como *Espada y Brujería*? Eso dirá a tus amigos que probablemente no haya muchos caballeros en resplandeciente armadura y caballo blanco salvando a la princesa de turno. La ambientación va más de pícaros y sinvergüenzas que recurren a su astucia para derrotar a hechiceros increíblemente poderosos, razas perdidas, ruinas olvidadas y combates brutales.

Tener bien centrado el género en tu cabeza te facilita la tarea de decidir el tipo de villanos que vas a emplear y el tipo de aventuras que tus personajes deberán afrontar.

El mundo

Con todo eso ya decidido, es hora de diseñar el mundo en sí. Comienza con la zona en donde esperas que los héroes pasen más tiempo durante sus aventuras. Si hay una ciudad que va a servir como base, descríbela con uno o dos párrafos. ¿Es un ejemplo resplandeciente de ley y orden? ¿Un antro de villanía y degeneración? Después determina por encima sus alrededores. ¿Las "Montañas del Terror" se encuentran cerca? ¿O lugares como este están relativamente lejos de los centros de población?

Existen numerosos programas informáticos que pueden ayudarte en esta tarea. Lo bueno de usar un programa informático es que te facilita mucho hacer cambios si después decides que tus "Montañas del Terror" estaban demasiado cerca. O quizás, cuando se trata de una campaña de exploración, quieras encargar a los jugadores que sean ellos quienes vayan haciendo un mapa a medida que van descubriendo nuevas áreas y ciudades perdidas

Ambientaciones originales

A la hora de crear tu propia ambientación, comienza por identificar sus elementos principales. Dedica algo de tiempo a sopesar y anotar los rasgos que lo hacen tan especial. ¿Qué temas trata? ¿Fantasía o ciencia ficción? ¿Tiene algún rasgo único? Si lo tiene, ¿cuál es? Personalmente te animamos a que tenga algún giro especial que lo haga destacar porque ya existen numerosos mundos de fantasía épica, bien detallados, habitados por los clásicos elfos y enanos. Añade algo nuevo, como una invasión alienígena. ¡Nosotros ya lo hicimos en *Noche Eterna*!

Una vez has decidido los elementos temáticos que definen tu ambientación, determina quienes van a ser los héroes. Genera algunos arquetipos que ayuden a identificar las posibilidades que ofrece tu nuevo mundo.

El siguiente paso es sopesar los tipos de aventuras que ocurrirán. No tiene mucho sentido describir la región sumergida bajo las aguas de Caribdus cuando el 99% de la acción en *50 Brazas* tiene lugar sobre el océano y en barcos. Concentra tu atención y esfuerzo en donde es importante, luego ya tendrás ocasión de rellenar los detalles cuando haga falta.

Para concluir, lo último que tienes que hacer es crear cualquier nuevo poder, ventaja o desventaja de ambientación que quieras añadir. Con la práctica hemos descubierto que no te merece la pena crear más de una docena de poderes y, más o menos, la mitad de ese número en ventajas o desventajas. Muchos Directores de Juego nóveles se vuelven locos, creando docenas de poderes o ventajas nuevas, para luego descubrir que sus jugadores acaban seleccionando lo que ya existe en el manual básico de *Savage Worlds*. Esto no quiere decir que no crees nuevos poderes interesantes, ventajas o desventajas, solo que lo sopeses con mucho cuidado y los añadas para añadir sabor o cubrir rasgos únicos de la ambientación que las reglas no tengan en cuenta ahora mismo.

Conversión de ambientaciones

Otras compañías han, literalmente, creado miles de ambientaciones y entornos de juego, todas ellas muy interesantes. Nosotros mismos somos seguidores de varios de esos mundos maravillosos. Pero, en realidad, lo que nos gusta es jugar a *Savage Worlds* en ellos. Te presentamos algunos de los consejos que hemos aprendido tras pasar años observando cómo la gente da un toque salvaje a otros juegos.

No reinventes la rueda. *Savage Worlds* fue diseñado para jugarse con rapidez y una interferencia mínima del reglamento. En demasiadas ocasiones las conversiones de

Nota de diseño: La charla de ascensor

En Hollywood emplean un concepto denominado "la charla de ascensor". La idea tras él es que eres un joven y ambicioso guionista intentando vender tu trabajo a un ejecutivo. No puedes conseguir que te reciba en su despacho, pero un día te cruzas con él en el ascensor y tienes 30 segundos para venderle tu idea, convencerle de que es guay y de que quiere hacer tu película.

El planteamiento tras esta "charla de ascensor" también es apto para tu campaña. Si lleva varios minutos explicar de lo que va a ir el juego a tus potenciales jugadores, ya es demasiado. Puedes contarles todo lo que has preparado, o incluso cómo les has añadido al trasfondo de la historia, pero es mucho mejor que lo descubran durante el juego, pues es importante para sus personajes.

Sin embargo, si eres capaz de describir sucintamente el juego, tus jugadores lo entenderán igual de bien. Y sabrás con mucha rapidez si les gusta, viendo cómo se interesan por los detalles que les hayan llamado especialmente la atención.

A continuación te presentamos las "charlas de ascensor" de algunos de nuestros juegos:

- ***50 Brazas:*** *Un fantástico y colorido mundo se está ahogando por la maldición de unas brujas. Héroes del pasado de nuestro propio mundo deben recorrer sus mares en busca de una forma de detener la inundación y derrotar a las brujas.*
- ***Deadlands:*** *Horror ambientado en un extraño oeste donde los héroes son tan duros que a veces vuelven de entre los muertos.*
- ***Un Mal Necesario:*** *¡Cuando todos los superhéroes han desaparecido, los únicos seres que pueden salvar la Tierra de una invasión de alienígenas malignos son los supervillanos!*
- ***Weird Wars:*** *La violencia de las guerras despierta cosas terribles. Los soldados, marineros y aviadores de cada nación implicada deben luchar no solo contra sus enemigos, sino también con los horribles monstruos que acechan entre las sombras.*

otros juegos intentan mantener cada elemento presente en ellos: gigantescas listas de habilidades, detalles insignificantes y cientos de poderes distintos. Ese no es el espíritu de *Savage Worlds* y sobrecargarlo con todos esos elementos acabará estancando las reglas hasta el punto de que dejará de ser sencillo, frenético y divertido.

Como a la hora de crear tu propia ambientación, identifica los temas presentes en ese otro juego e intenta adaptarlos empleando solo un pequeño puñado de reglas de ambientación básicas. La conversión literal de la mecánica suele acabar transformándose en pesados subsistemas que no añaden realmente nada a la diversión de su versión salvaje.

Igualmente, hay una fuerte tendencia a crear numerosas habilidades, ventajas y poderes nuevos, incorporándolos de la ambientación original. Es comprensible, pero no siempre es el mejor camino.

Recuerda: más habilidades diluyen la reserva de puntos que los jugadores utilizan para crear sus personajes. En líneas generales debilita a los héroes, pues con sus 15 puntos deben cubrir muchos más campos. Crear una lista de 20 habilidades para armas de fuego distintas puede ser muy realista, pero el sistema no se diseñó con ello en mente y acabará convirtiéndose en una pesada carga que los jugadores deberán acarrear consigo. Crear una ventaja que permita al personaje especializarse en una pistola específica es mucho mejor si quieres conservar la sensación de la ambientación (como sería el caso en una campaña militar de alta tecnología).

Y recuerda, muchas de las cosas que buscas ya existen en las reglas. ¿Necesitas una ventaja para francotiradores? Se llama Puntería. ¿Necesitas una habilidad que sirva para construir cosas? ¿Porqué no usar Reparar? ¿Te hace falta un poder que genere dardos mágicos? ¿Qué tal *Proyectil*?

Cuando añadas una nueva habilidad al juego, intenta que sea suficientemente

amplia como para cubrir varios campos relacionados. No hay necesidad de crear habilidades como Bailar, Oratoria, Actuar o Cantar, cuando una única habilidad de Interpretación puede servir para todas.

A la hora de convertir monstruos y personajes no jugadores, compáralos con las criaturas que ya existen en este libro de reglas. Es mucho más fácil –y menos trabajoso– que intentar encontrar una forma directa de convertir cada atributo, habilidad y punto de vida que puedan tener.

Especies

Una raza de titanes súper inteligentes en términos de juego acabará siendo más poderosa que los simples humanos. Eso no importa si todo el mundo va a interpretar a uno de estos titanes pero cuando no es el caso, recae sobre el Director de Juego el deber de equilibrar un poco las cosas.

Puedes encontrar las reglas sobre cómo crear nuevas razas de jugador en la página 18, pero cuando el mundo de campaña es bastante más duro (o menos peligroso) de lo normal, no temas aumentar (o debilitar) los héroes que viven en él.

Quizás en tu ambientación todos los jugadores interpreten monstruos gigantescos, al igual que sus enemigos. O quizás sean ratas inteligentes. Ambas campañas podrían ser extremadamente interesantes de jugar… y requerirán características iniciales mejores, o inferiores, a lo habitual.

Nuevas ventajas y desventajas

Se trata de una de las partes más peliagudas del diseño de un mundo. Es normal que quieras crear algunas ventajas o desventajas para tu ambientación. Primero, debes comprender que, *probablemente*, no tengas ninguna necesidad de ello. Lo que ya hay en este libro, ya sirve para crear gran cantidad de personajes.

El campo en el que más deberías centrarte es el de las ventajas profesionales. Estas ventajas ayudan a crear los personajes arquetípicos de tu mundo. Un personaje de *Savage Worlds* con la ventaja de Leñador, por ejemplo, es lo que en numerosos mundos de espada y brujería denominarían un explorador.

Si hay un tipo de personaje recurrente en tu mundo, una ventaja profesional es la forma ideal de animar a los jugadores a que lo interpreten. Digamos que estás creando una ambientación futurista, tipo *Matrix*® pero con vampiros, y quieres crear una o más ventajas profesionales para cazadores de vampiros. Podrías comenzar con algo útil, pero no especialmente poderoso. Llamémoslo Cazador. Se trata de tipos que conocen la existencia de vampiros y que ya han combatido con ellos. Quizás su habilidad especial es que no necesitan hacer tiradas de miedo por ver a un vampiro, para reflejar el hecho de que ya los han visto anteriormente y se han enfrentado a ellos. Determinas sus requisitos del siguiente modo: rango Novato, Pelear d8+ y Espíritu d8+.

Puede que después crees la ventaja de Cazavampiros. Esta gente no solo ha luchado con vampiros antes, sino que ha aprendido a clavar con precisión estacas de madera en su corazón, pudiendo hacer un ataque apuntado de este tipo con penalizaciones. Incluso puedes crear también otra versión mejorada de esta ventaja que niegue por completo la penalización a este ataque.

Si hay una regla cardinal en el juego relacionada con ventajas, es que no quieres que añadan bonificaciones directas al combate o a las habilidades arcanas. Está bien cuando se aplican solo en situaciones especiales, pero no ofrezcas a los pistoleros una ventaja que de siempre +2 a Disparar, ni a los artistas marciales otra que sea +2 a Pelear. Al hacerlo estarías reventando el equilibrio del juego, especialmente cuando los jugadores llegan a los rangos superiores. Puedes ofrecer bonificaciones directas a las habilidades que no estén relacionadas con el combate, pero ten cuidado de asegurarte que no se sumen con otras ya existentes en

este libro, evitando así generar modificadores demasiado altos.

Finalmente, no te sientas obligado a crear una tonelada de ventajas y desventajas nuevas. Lo que realmente debes buscar son esas pequeñas cosas que hacen único a tu mundo o que permiten a un arquetipo de personaje en particular actuar de acuerdo a lo que representa cuando no existe ya una regla que lo permita. No es buena idea explorar todos y cada uno de los libros de ambientación que hemos escrito e importar todas sus ventajas de combate a tu mundo: además de sobrecargar a los jugadores, obligándolos a tener que sopesar mucho sus elecciones, aleja el juego de lo que supuestamente es: diversión sin excesivas complicaciones.

Elimina lo sobrante

Ahora que tienes tu mecánica y temática en su sitio, es hora de volver a tus notas iniciales y eliminar todo aquello que ya no case o no sea necesario. ¿Realmente tu

campaña de fantasía necesita tener elfos y enanos? ¿O solo los has incluido porque toda ambientación de fantasía desde *El Hobbit*® los incluye? ¿Perdería algo tu mundo si los quitases? ¿Hay alguna otra raza que pueda ocupar su lugar? ¿De verdad quieres emplear esas complejas reglas informáticas que has creado en tu campaña de ciencia ficción? *Star Trek*® posiblemente las necesite, pero *Star Wars*® no. E incluso así, probablemente todo lo que necesitas es una habilidad como Conocimiento (Ordenadores).

Notas finales

En todo momento, recuerda que *Savage Worlds* debe ser sencillo, frenético y divertido. Todo el esfuerzo que dediques a tu ambientación debería servir para hacerla única, dotándola de la sensación que buscas, pero nunca al coste de perder estos tres rasgos. Te hemos ofrecido algunas ideas y consejos al respecto; creemos que funcionan en casi todas las ambientaciones y grupos de juego. Están sacados de nuestros foros y listas de correo desde la aparición como juego de *Savage Worlds* en marzo de 2003. Sin embargo, es tu juego y eres tú quien debe decidir qué es lo que mejor os va.

Hemos hablado ya bastante de los héroes y sus peculiaridades. Es la hora de dedicar algo de tiempo a los monstruos, villanos y, en líneas generales, los "malos" de la historia. En el siguiente capítulo te mostraremos algunas sus capacidades especiales más frecuentes.

Nota de diseño: Menos es más

A estas alturas de la vida hemos visto ya centenares de ambientaciones, tanto las publicadas por fans y licenciatarios como las propuestas que nos han enviado y no han llegado a publicarse. Algo que hemos observado con mucha frecuencia es la acumulación de cosas innecesarias. Se hace pesado para el lector y lo cierto es que tampoco tiene mucho sentido. ¿De verdad tu campaña inspirada en el Cthulhu de los años 20 necesita todas las ventajas de combate de los suplementos de Weird Wars*? ¿Tu campaña de expedición a Marte utilizará todas las ventajas profesionales de* 50 Brazas*?*

Hay veces que menos es más. Usa el libro de reglas y solo aquello que no puedas ignorar. Para todo lo demás, deja que sean los jugadores quienes decidan si quieren emplearlo. Tú serás quien lo permita o no, según consideres apropiado.

Los personajes no jugadores y monstruos pueden emplear cualquiera de las ventajas o desventajas accesibles a los héroes que consideres apropiadas, pero recuerda que no necesitas crearlos como si fueran jugadores. Simplemente dales las capacidades que quieres que tengan, dedicando tus energías mentales y tiempo a cosas mejores, como el argumento de la aventura o la mejor forma de conseguir que todo el mundo se divierta.

Capítulo siete: Bestiario

Rasgos de criatura

Acuático

La criatura vive en el agua. Sabe cómo nadar perfectamente y no puede ahogarse en su entorno. Generalmente, mientras está en el agua su Paso es igual a su dado de Nadar, pero hay criaturas (como diversos tipos de peces) que pueden tener valores de movimiento en el agua muy superiores.

Armadura

El valor de armadura de la criatura se añade a su Dureza contra el daño (suele estar ya sumada en el perfil de estadísticas) y acostumbra protegerla en todas las localizaciones del cuerpo. La piel gruesa, similar al cuero, protege habitualmente por dos puntos de armadura. Criaturas blindadas, como un estegosaurio, suelen tener cuatro o más puntos de armadura. Las criaturas sobrenaturales podrían tener valores de armadura aún más altos. Una estatua viviente, por ejemplo, podría tener ocho puntos de armadura o más.

Aturdimiento

Una criatura con este rasgo posee algún ataque eléctrico, toxina moderada, poderes psiónicos u otro tipo de ornamento relacionado. Cuando golpea con éxito a un oponente en combate (incluso si no causa daño), la víctima debe hacer una tirada de Vigor, aplicando cualquier penalización indicada o quedar aturdida. El personaje así afectado no podrá intentar recuperarse del aturdimiento hasta que transcurran 1d6 rondas.

Cavador

Desde gusanos gigantes a humanoides adaptados a la vida en la arena, hay muchas criaturas capaces de cavar bajo la tierra y desplazarse por ella. Estas criaturas crean túneles subterráneos, por los que se mueven para surgir en otro punto, causando devastadores ataques por sorpresa contra sus oponentes. La distancia que la criatura puede desplazarse cavando durante una ronda de combate vendrá indicada inmediatamente después del nombre de esta capacidad. La criatura puede cavar túneles al moverse durante su acción y surgir repentinamente del suelo en cualquier punto de su Paso cavando en la misma ronda si lo desea. Mientras la criatura está oculta bajo tierra no puede ser atacada, a no ser que el atacante posea algún medio especial para detectarla y atravesar el suelo que los separa.

Las criaturas excavadoras atacan por sorpresa, surgiendo de repente bajo sus oponentes. Cuando esto ocurra, la criatura excavadora realiza una tirada opuesta de su Sigilo contra la habilidad de Notar del blanco. Si vence, ganará +2 al ataque y daño por esa ronda, o +4 si obtiene un aumento. Cuando vence la víctima, si está en espera, puede intentar interrumpir el ataque del cavador con normalidad.

Constructo

Los robots, autómatas y otros objetos animados reciben el nombre colectivo de *constructos*. Algunos de ellos son criaturas inteligentes, mientras que otros son meros autómatas que ejecutan la voluntad y órdenes de un amo oculto.

Independientemente de su origen o el material con el que estén creados, estos seres tienen una serie de ventajas innatas sobre las criaturas de carne:

- Los constructos añaden +2 a sus tiradas para intentar recuperarse del aturdimiento.
- No sufren daño adicional de ataques apuntados (a no ser que se indique lo contrario en su descripción).

- Aquellas criaturas que sean Comodines jamás sufren penalizaciones por heridas.
- Son inmunes a los venenos y enfermedades.

Debilidad

Algunas criaturas sufren daño adicional u otros efectos cuando son atacadas a través de su Debilidad. Una criatura hecha de hielo, por ejemplo, podría sufrir el doble del daño normal cuando se le ataca con fuego. Un vampiro tiene Debilidad ante la luz solar y arderá cuando se vea expuesto a sus rayos. Consulta la descripción de la criatura para conocer los detalles exactos de su Debilidad.

Hay otras criaturas que solo pueden morir a causa de una Debilidad. Pueden sentir el dolor o incluso quedar aturdidas, pero solo reciben heridas de ataques basados en su Debilidad. Un vampiro, por ejemplo, ignora las heridas causadas por espadas y balas, pero sufre daño con normalidad cuando se le empala el corazón con una estaca de madera.

Elemental

El agua, aire, tierra o fuego forman la estructura básica de los reinos elementales y en ellos habitan todo tipo de criaturas extrañas y sorprendentes.

- Los elementales no sufren daño adicional de ataques apuntados.
- Son inmunes a los venenos y enfermedades.
- Aquellas criaturas que sean Comodines jamás sufren modificadores por heridas.
- Todos los elementales tienen el rasgo de criatura Impávido.

Etéreo

Los fantasmas, sombras, fuegos fatuos y otras criaturas similares no poseen formas físicas en nuestro mundo (o pueden crearlas y deshacerlas a voluntad). Los ataques físicos no los dañan y tampoco es posible verlos a no ser que ellos lo deseen. Los objetos y armas mágicas, así como los poderes sobrenaturales, siempre afectan a las criaturas etéreas.

Casi todas las criaturas etéreas disponen de alguna capacidad para afectar al mundo físico: arrojar objetos sobre criaturas, esgrimir armas espectrales o incluso la capacidad de empujar a los héroes escaleras abajo.

Fuerza

La Fuerza es un rasgo normal, no una capacidad especial, pero como las criaturas muy grandes exceden con facilidad el rango humano que va de d4 a d12, hemos pensado que ofrecerte algo más de información para cuando crees tus propios monstruos no vendrá mal.

Las criaturas de Fuerza similar a la de un humano, o inferior, expresan este valor dentro del rango que va de d4 a d12. Las más fuertes, como los gorilas u ogros, añaden una bonificación al d12. La cantidad depende de lo fuerte que sea el ser y lo bien que la emplee en combate. Al igual que pasa con los seres humanos, habrá variaciones dentro de la especie en cuestión. Por ejemplo, un gorila hembra podría tener Fuerza d12+1, mientras que su pareja, un macho mucho más grande tiene Fuerza d12+3.

Para facilitarte la comparación y ayudarte a determinar qué valores pueden ser apropiados cuando diseñes tus propias criaturas, te ofrecemos la siguiente tabla.

Tabla de Fuerza para Criaturas

Criatura	Fuerza
Gorila, ogro, oso	d12+1 a d12+3
Gran blanco, rinoceronte	d12+3 a d12+6
Draco, elefante, tiranosaurio rex	d12+5 a d12+8
Dragón	d12+9 a d12+12

Gargantuesco

Las criaturas gargantuescas siempre tienen al menos Tamaño +9 o más. Los monstruos de las películas clásicas, como *King Kong* o *Godzilla* caen dentro de esta categoría. Una criatura con este rasgo tendrá blindaje pesado, de tal modo que solo las armas con el rasgo de arma pesada podrán dañarla. Igualmente, todos sus ataques cuentan como realizados con armas pesadas.

Las criaturas gargantuescas sufren la penalización de ser Enormes: Las criaturas de tamaño humano ganan una bonificación de +4 a sus tiradas de ataque contra ellas.

Cuando una criatura gargantuesca hace un ataque de pisotón o parecido (algo determinado por el DJ) añade su tamaño a la tirada de daño, pero también sustrae el tamaño del objetivo. No añadas el tamaño de los obstáculos u objetos inanimados atacados –como vehículos, edificios o barcos– pues este ya está incluido en su Dureza.

Impávido

Las criaturas sin mente propia, como algunos muertos vivientes, robots, etc. no muestran las mismas debilidades que las mentes mortales. Las criaturas con este rasgo no se ven afectadas por el miedo, ni tampoco es posible afectarlas con Intimidar (aunque sí siguen siendo vulnerables a Provocar).

Infeccioso

El mordisco de un vampiro, una horrenda criatura similar a una araña que coloca sus huevos en las heridas que causa a sus víctimas o incluso los rasguños de ratas portadoras de enfermedades son buenos ejemplos de criaturas así.

Siempre que un personaje sea herido o quede aturdido por una criatura con este rasgo, debe hacer una tirada de Vigor. Cualquier modificador aplicable a la tirada vendrá indicado en su descripción, al igual que los efectos del fallo.

Infravisión

A menudo las bestias nocturnas ven en el espectro infrarrojo, detectando las emisiones de calor. Las criaturas con este rasgo reducen la penalización por mala iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) a la hora de atacar a blancos vivos.

Los personajes más astutos sin duda buscarán formas de enmascarar sus emisiones de calor para ocultarse de este tipo de criaturas. Cubrirse el cuerpo con barro fresco o llevar trajes especialmente diseñados para filtrar el calor mitigan el rastro lo suficiente para que se siga aplicando el modificador habitual. Casi todas las criaturas con Infravisión también poseen los sentidos visuales normales.

Inmunidad

Las criaturas nacidas entre el fuego no se ven afectadas por el calor y un horror cuyo cuerpo es el mismo relámpago no sufrirá daño de un *Proyectil* cuyo ornamento sea eléctrico.

Las inmunidades siempre especifican los tipos de ataques que afectan, como los basados en fuego, frío, electricidad, etc. Una criatura de este tipo no es invulnerable, simplemente ignora el daño causado por un ataque basado en el rasgo.

Invulnerabilidad

Nuestras ambientaciones salvajes rebosan feroces combates, pero muchas de ellas también ofrecen una resolución desesperada a enigmas o la investigación de horrores impíos. Para derrotar a una criatura invulnerable, necesitarás un poco de ambas cosas.

Las criaturas invulnerables pueden quedar aturdidas, pero no sufrirán heridas de los ataques a no ser que se produzcan a través de su Debilidad (y todas estas criaturas tienen al menos una debilidad, si no más). Por ejemplo, los errados seguidores de una antigua deidad maligna podrían haberla despertado, y que esta sea invulnerable a las armas mortales… pero vulnerable ante las esquirlas de cristal tintado procedentes de una iglesia.

Miedo

Los monstruos especialmente temibles obligan a hacer tiradas de terror a todo aquel que los ve. Los más aterradores incluso infligen penalizaciones estas tiradas contra miedo. Una criatura con Miedo (-2), por ejemplo, obliga a todo aquel que la vea a hacer una tirada de terror con una penalización de -2. Consulta las reglas de **Miedo** en la página 124 para los detalles.

Muerto Viviente

Los zombis, esqueletos y otros horrores no muertos son especialmente difíciles de destruir. A continuación indicamos las ventajas de ser una de estas abominaciones.

- Suman +2 a su valor base de Dureza.
- Añaden +2 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento.
- Aquellas criaturas que sean Comodín jamás sufren modificadores por heridas.
- Los muertos vivientes no sufren daño adicional de ataques apuntados.
- Son inmunes a los venenos y enfermedades.

Parálisis

Algunas criaturas y venenos pueden paralizar de forma prácticamente instantánea a un enemigo, dejándolo a merced de su enorme apetito o los designios oscuros que tengan en mente. Un blanco que quede aturdido o herido debe hacer una tirada de Vigor o quedar paralizado, incapaz de realizar ninguna acción –ni siquiera hablar– durante 2d6 rondas de combate u otros periodos más largos.

Pequeño/Grande/Enorme

Las criaturas Pequeñas del tamaño de una rata o un duende, son muy difíciles de golpear, especialmente cuando se mueven; cualquier atacante que desee golpearlas tendrá -2 a su tirada de ataque.

Las criaturas Grandes (de al menos del tamaño de un rinoceronte), son más fáciles de golpear. Se añade una bonificación de +2 a las tiradas de ataque contra ellas.

Las criaturas verdaderamente Enormes, al menos del tamaño de un dragón, tienen un modificador a las tiradas de ataque contra ellas de +4.

Este rasgo de criatura, sin embargo, es relativo. Cuando dos elefantes combaten entre sí no ganan este modificador, pero un duende que se una al combate añade +4 a sus tiradas contra ellos. Si uno de los elefantes desea devolver los golpes, tendrá una penalización de -4 contra el duende.

Regeneración

Las leyendas afirman que los trols, vampiros y otras criaturas pueden regenerar el daño que se les causa. En *Savage Worlds* hay dos tipos de regeneración, rápida y lenta.

- La **Regeneración Rápida** supone que la criatura hace una tirada de Vigor al comienzo de cada ronda para curar cualquier daño que haya recibido, incluso si se logró "matarla". Con un éxito cura una herida (o deja de estar incapacitada) y cada aumento posterior otra adicional. La gran mayoría de criaturas con este rasgo tendrán también una Debilidad, como el fuego. Las heridas causadas mediante la vulnerabilidad de la criatura no se regeneran, aunque sí sanan por curación natural. Además, una criatura con Regeneración Rápida añade un +2 a sus tiradas de Espíritu para recuperarse del aturdimiento.
- La **Regeneración Lenta** significa que la criatura no se curará de forma inmediata durante el combate, pero sí que sana sus heridas con rapidez entre encuentros. Una criatura con este rasgo hace una tirada de curación natural al día, en vez de cada cinco como es lo normal.

Resistente

Las criaturas muy duras y tenaces no caen por una herida menor, sin importar cuántas de ellas puedan recibir. Hace falta un golpe decidido y letal para acabar con una de ellas.

Cuando una bestia con este rasgo está aturdida, los siguientes aturdimientos físicos que reciba no tienen efectos adicionales sobre ella y, por tanto, no causan heridas.

Tamaño

El tamaño de una criatura está muy relacionado con su capacidad para soportar el daño, de tal modo que aplicamos un modificador por tamaño a su Dureza para reflejar los efectos de la masa. Sin embargo, ten en cuenta que el tamaño de una bestia no está relacionado directamente con su Vigor: incluso un poderoso kraken puede coger un resfriado o cansarse.

Los modificadores a Dureza siguientes representan los especímenes medios de la especie en particular, aunque siempre hay excepciones. No todos los tiburones blancos tienen +4 a su Dureza. Un espécimen joven podría tener +3, mientras que los escualos más grandes podrían tener +5 o incluso +6. Lo mismo es aplicable para los seres humanos. Los humanos con la desventaja Pequeño tienen una penalización de -1, mientras que aquellos con la ventaja Fornido ganan +1 a la Dureza. Cuando vayas a crear tus propias criaturas emplea la tabla como base y luego ajusta el valor arriba o abajo en función de la criatura específica.

► **Dureza mínima: Independientemente de los modificadores, el valor mínimo de Dureza de las criaturas es 2. Solo los insectos y otros seres semejantes tienen Dureza 1.**

Tabla de Tamaño

Tamaño	Equivalente al de...
-2	Gato, hada, duende, rata grande, perro
-1	Perro grande, lince, mediano, humano pequeño
0	Humano
+1	Orco
+2	Toro, gorila, oso, caballo
+3	Ogro, oso Kodiak
+4	Rinoceronte, gran tiburón blanco
+5	Elefante asiático
+6	Draco, elefante africano
+7	Tiranosaurio rex, orca
+8	Dragón
+9	Ballena azul
+10	Kraken, leviatán

Trepamuros

Algunas criaturas tienen la capacidad de moverse por muros y techos. Solo realizan tiradas de Trepar en las situaciones más adversas y estresantes; en todos los demás casos, automáticamente pueden moverse por superficies verticales o techos con la misma facilidad que un humano camina por el suelo.

El Paso de una criatura con este rasgo cuando camina por muros y techos es igual a su Paso terrestre. Podría incluso correr por ellos cuando se desplaza de este modo, a no ser que la descripción de la criatura indique lo contrario.

Veneno

Las serpientes, dagas cubiertas de ponzoña y otros ataques similares pueden inocular a sus víctimas con peligrosos venenos. En el apartado **Peligros** de este manual se describe con más detalle el funcionamiento de los venenos.

Generalmente, una criatura con este rasgo debe inyectarlo mediante un mordisco o rasguño exitoso. Para ello, la criatura debe causar al menos un resultado de aturdimiento en la víctima, que deberá hacer una tirada de Vigor, modificada por la fuerza del veneno (indicada entre paréntesis tras el nombre del rasgo). Los efectos del fallo en la tirada vendrán indicados en su descripción.

Visión en la Penumbra

Una criatura con Visión en la Penumbra ignora las penalizaciones a la visibilidad por penumbras (-1) y oscuridad (-2), permitiéndola ver con normalidad excepto en condiciones de oscuridad completa (-4).

Vuelo

La criatura puede volar, a una velocidad que vendrá indicada en su Paso, ignorando los efectos de la superficie del terreno al desplazarse. También tendrá un valor de Trepada, que indique su grado de maniobra en el aire. Este número es relativo, y generalmente solo se emplea durante las reglas de persecuciones, para determinar si la bestia puede aprovecharse de su maniobrabilidad mejor que sus oponentes (páginas 76 y 132).

Criaturas

En las siguientes páginas ofrecemos algunos ejemplos de los animales y monstruos que aparecen con más frecuencia en nuestras ambientaciones salvajes. Verás que en algunas criaturas la Astucia es relativa respecto del mundo animal, y viene seguida de una letra A mayúscula, para recordarte que se trata de instinto animal y no verdadera inteligencia. No esperes que un delfín se largue conduciendo tu tanque solo porque es un animal relativamente ingenioso. Las criaturas con este tipo de inteligencia animal no suelen avanzar en experiencia como el resto de aliados, excepto cuando se gana el animal mediante una ventaja.

Araña gigante

Las arañas gigantes son del tamaño de perros grandes y viven en nidadas de 1d6+2 miembros. Frecuentemente salen a cazar en grupo cuando la comida escasea en torno a su guarida.

Estas guaridas están densamente cubiertas por los huesos y tesoros de sus víctimas, dejando una merecida recompensa para quienes osadamente se atrevan a aventurarse en ellas.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.
Paso: 8; **Parada**: 6; **Dureza**: 5.
Habilidades: Disparar 10, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10, Trepar d12+2.
Capacidades especiales:

- **Mordisco:** FUE+d4 daño.
- **Telaraña:** Las arañas pueden lanzar desde sus tórax telarañas que ocupan una plantilla de área pequeña. Se trata de un ataque de Disparar, con distancia 3/6/12. Quien sea atrapado en la telaraña debe cortarla o abrirse camino por ella (Dureza 7). Un personaje atrapado en la tela de la araña aún puede seguir luchando, pero todas sus acciones físicas tienen una penalización de -4.
- **Trepamuros:** Puede moverse por superficies verticales con Paso 8.
- **Veneno (-4):** Consulta las reglas de venenos en la pág. 131.

Caballo, guerra

Los caballos de guerra son grandes bestias, entrenadas para despertar su agresividad. Han aprendido a usar sus cascos en combate. El animal atacará en cualquier ronda en donde su jinete no haga una maniobra o truco.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10.
Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 10.
Habilidades: Notar d6, Pelear d8.
Capacidades especiales:

- **Coz:** FUE+d4 daño.
- **Pies rápidos:** Los caballos tiran d8 en lugar de d6 cuando corren.
- **Tamaño +3:** Los caballos de guerra son grandes criaturas, criadas para aumentar su complexión y capacidades físicas.

Caballo, monta

Los caballos de monta son animales de tamaño mediano y ofrecen un buen compromiso entre velocidad y capacidad de carga.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d8.
Paso: 10; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.
Habilidades: Notar d6, Pelear d4.
Capacidades especiales:
- **Coz:** FUE daño.
- **Pies rápidos:** Tiran d8 en lugar de d6 cuando corren.
- **Tamaño +2:** Un caballo de monta pesa entre 400 y 500 kilos.

Caimán/Cocodrilo

Los caimanes y cocodrilos son adversarios clásicos en todas las aventuras de ambientación *pulp*. Los valores ofrecidos representan a un espécimen medio de cualquiera de estas especies. En las áreas remotas pueden encontrarse ejemplares de mucho más tamaño.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.
Paso: 3; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (2).
Habilidades: Nadar d8, Notar d6, Pelear d8.
Capacidades especiales:
- **Acuático:** Paso 5.
- **Armadura +2:** Piel gruesa.
- **Contorsión:** Tanto los caimanes como los cocodrilos son temidos por agarrar a su presa entre sus fuertes mandíbulas y luego girar sobre sí, arrancando trozos de ella. Cuando uno de estos anfibios impacta con un aumento, causa 2d4 de daño extra a la presa por esta maniobra, además del daño habitual por Fuerza.
- **Mordisco:** FUE+d6 daño.

✠ Draco

Los dracos son dragones no voladores con instinto animal (a diferencia de la auténtica inteligencia de los verdaderos dragones). Son mucho más agresivos y directos en combate que sus distantes primos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12+6, Vigor d12.
Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 17 (4).
Habilidades: Intimidar d12, Notar d8, Pelear d10.
Capacidades especiales:
- **Aliento de llamas:** Los dracos respiran fuego, empleando una plantilla de cono. Cada blanco dentro del área debe hacer una tirada de Agilidad -2 para evitar el ataque. Quienes fallen sufren 2d10 de daño y deben comprobar si prenden en llamas (consulta **Fuego**). Un draco no puede atacar con sus garras o morder en la misma ronda que expulsa fuego.
- **Armadura +4:** Piel escamosa.
- **Barrido con la cola:** Un draco puede barrer a todos los oponentes a su espalda, ocupando un rectángulo de 3 pasos de largo por 6 pasos de ancho. Se trata de un ataque de Pelear estándar, cuyo daño es igual a la Fuerza de la criatura -2.
- **Grande:** Atacar a un draco conlleva una bonificación de +2 debido a su gran tamaño.
- **Miedo:** Contemplar un draco es una experiencia aterradora.
- **Mordisco/Garras:** Daño FUE+d8.
- **Tamaño +5:** Los dracos miden alrededor de 6 metros desde el morro hasta la cola, y pesan alrededor de 1.500 kg.

✠ Dragón

Los dragones son monstruos con aliento de fuego capaces de destruir y arrasar con facilidad un poblado entero. Son criaturas peligrosas, más que capaces de hacer frente a un grupo de aventureros experimentados. Además, estas bestias son muy inteligentes y usarán cualquier ventaja que tengan a su disposición cuando deban enfrentarse a nuevos aspirantes a matadragones.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d12+9, Vigor d12.
Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 20 (4).
Habilidades: Intimidar d12, Notar d12, Pelear d10.
Capacidades especiales:

- **Aliento de llamas:** Los dragones exhalan fuego, empleando una plantilla de cono. Cada blanco dentro del área debe hacer una tirada de Agilidad -2 para evitar el ataque. Quienes fallen sufren 2d10 de daño y deben comprobar si prenden en llamas (consulta **Fuego**). Un dragón no puede atacar con sus garras o morder en la misma ronda que respira fuego.
- **Armadura +4:** Piel escamosa.
- **Barrido con la cola:** Un dragón puede barrer a todos los oponentes a su espalda, ocupando un rectángulo de 3 pasos de largo por 6 pasos de ancho. Se trata de un ataque de Pelear estándar, cuyo daño es igual a la Fuerza del dragón -2.
- **Enorme:** Atacar a un dragón conlleva una bonificación de +4 debido a su gigantesco tamaño.
- **Frenesí mejorado:** Si un dragón no emplea su aliento de llamas, puede hacer dos ataques de Pelear por ronda sin penalizaciones.
- **Miedo (-2):** Todo aquel que vea un poderoso dragón deberá hacer una tirada contra miedo a -2.
- **Mordisco/Garras:** Daño FUE+d8.
- **Tamaño +8:** Los dragones son criaturas colosales. La criatura que aquí mostramos mide doce metros desde el morro hasta la cola y pesa más de 15.000 kilogramos.
- **Temple:** Actúa en la mejor de dos cartas de iniciativa.
- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.
- **Vuelo:** Los dragones tienen Paso 24 volando y Trepada 0.

Elementales

Los elementales son espíritus vivos del agua, aire, fuego y tierra. A continuación ofrecemos ejemplos típicos de estas criaturas.

Elemental, agua

Estos espíritus acuáticos se manifiestan como criaturas similares a humanos, hechas de agua y espuma de mar.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.
Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.
Habilidades: Disparar d8, Nadar d12+2, Notar d6, Pelear d8.
Capacidades especiales:

- **Acuático:** Paso 12.
- **Chorro de agua:** Los espíritus acuáticos pueden emitir un chorro de agua a presión que ocupa una plantilla de cono. Quienes se encuentren en el área deben hacer una tirada de

Agilidad opuesta contra el Disparar del elemental para evitarlo, o sufrirán 2d8 de daño no letal. Esto además apaga cualquier fuego normal en el área.

- **Elemental:** No sufre daño adicional de ataques apuntados; Impávido; inmune a las enfermedades y venenos.
- **Filtrarse:** Los elementales de agua pueden colarse por huecos o superficies porosas como si fuera terreno difícil.
- **Invulnerabilidad:** Son inmunes a todos los ataques no mágicos excepto los basados en el fuego. Una antorcha o lámpara les causa 1d6 de daño, pero inmediatamente apaga su llama.
- **Topetazo:** Daño FUE+d6, daño no letal.

Elemental, aire

Los elementales de aire se manifiestan como tornados inteligentes.

Atributos: Agilidad d12, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.
Paso: --; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.
Habilidades: Disparar d8, Notar d8, Pelear d8.
Capacidades especiales:

- **Elemental:** No sufre daño adicional de ataques apuntados; Impávido; inmune a las enfermedades y venenos.
- **Empujón:** Un elemental de aire puede empujar un único blanco 1d6 pasos como acción, alejándolo de él con una ráfaga de aire a presión. La víctima debe hacer una tirada de Fuerza. El éxito (y cada aumento) reduce la cantidad desplazada en un paso (hasta un mínimo de 0).
- **Etéreo:** Los elementales de aire pueden atravesar cualquier sustancia que no sea sólida. Pueden escurrirse entre las grietas de una puerta, burbujear bajo el agua o atravesar las velas de un navío.
- **Invulnerabilidad:** Son inmunes a todos los ataques no mágicos, excepto los que emplean fuego.
- **Ráfaga de viento:** Un elemental puede generar una ráfaga dirigida de viento contra sus enemigos, empleando una plantilla de cono y haciendo una tirada de Disparar. Los oponentes en ella pueden hacer una tirada de Agilidad para evitarla. Causa 2d6 de daño no letal.
- **Tornado:** Mientras el elemental de aire no se mueva durante su turno, puede atrapar en su interior a un oponente. Haz una tirada de Fuerza opuesta entre ellos y, si vence el elemental, succionará al oponente al interior de su propio cuerpo. Mientras está así atrapada, la víctima sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas, incluyendo daño, ataques y las tiradas de Fuerza para liberarse. Mientras mantenga a algún blanco atrapado de este modo, el elemental no podrá moverse.
- **Vuelo:** Los elementales de aire tienen Paso 6 volando y Trepada 3. No pueden "correr" mientras vuelan.

Elemental, fuego

Cuando se manifiestan, adoptan la figura de un humanoide hecho de puras llamas.

Atributos: Agilidad d12+1, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.
Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.
Habilidades: Disparar d8, Notar d6, Pelear d10, Trepar d8.
Capacidades especiales:

- **Chorro de llamas:** Los elementales de fuego pueden proyectar una ardiente llamarada, empleando una plantilla de cono. Los personajes afectados deben superar con su Agilidad una tirada opuesta contra la habilidad de Disparar del elemental, o sufren 2d10 de daño y deben comprobar si prenden en llamas.
- **Elemental:** No sufre daño adicional de ataques apuntados; Impávido; inmune a las enfermedades y venenos.

- **Invulnerabilidad:** Estos elementales son inmunes a todo el daño no mágico, pero sufren 1d6 de daño adicional cuando se les sumerge en al menos 4 litros de agua (+2 por cada 4 litros adicionales).
- **Toque ardiente:** Daño FUE+d6; puede prender en llamas a los blancos.

Elemental, tierra

Los elementales de tierra se manifiestan como una amalgamación de tierra y roca, más o menos humanoide, de alrededor de 1,50 metros de altura. Son increíblemente fuertes, aunque también algo lentos y pesados.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+3, Vigor d10.
Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (4).
Habilidades: Notar d4, Pelear d8.
Capacidades especiales:
- **Armadura +4:** Piel rocosa.
- **Cavador (Paso 10):** Se puede fundir con la tierra, hundiéndose y surgiendo de ella a voluntad.
- **Elemental:** No sufre daño adicional de ataques apuntados; Impávido; inmune a las enfermedades y venenos.
- **Topetazo:** Daño FUE+d6.

Esqueleto

En el caso de estos muertos alzados, la carne ya se ha podrido, haciéndoles algo más rápidos que sus contrapartidas carnosas, los zombis. Suele encontrárseles en grupos numerosos, formando las legiones de un nigromante.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.
Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.
Equipo: Variable.
Capacidades especiales:
- **Garras óseas:** Daño FUE+d4.
- **Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de Intimidar.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra.

Fantasma

A veces los espectros, fantasmas y sombras regresan de entre los muertos para acosar a los vivos o completar alguna tarea inacabada.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.
Habilidades: Intimidar d12+2, Lanzar d12, Notar d12, Pelear d6, Provocar d10, Sigilo d12+4.
Equipo: Objetos arrojados (FUE+d4).
Capacidades especiales:
- **Etéreo:** Los fantasmas son inmateriales y solo los dañan las armas mágicas.
- **Miedo (-2):** Cuando un fantasma deja que le vean, causa miedo, aplicando una penalización de -2 a la tirada.

Gato doméstico

Los valores representan a los típicos gatos caseros, como los que suelen estar al servicio de un mago como familiar, el amigo animal ganado con Señor de las Bestias o la forma alternativa generada por el poder *Cambio de Forma*.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6.
Paso: 6; **Parada:** 3; **Dureza:** 3.
Habilidades: Notar d6, Sigilo d8, Trepar d6.
Capacidades especiales:

- **Acróbata:** +2 a las tiradas de Agilidad para realizar maniobras acrobáticas; +1 a la Parada si no va cargado.
- **Mordisco/Garras:** Daño FUE.
- **Pequeño:** Atacar a un gato conlleva una penalización de -2 por tamaño.
- **Tamaño -2:** Miden alrededor de 30 cm de largo.
- **Visión en la penumbra:** Los gatos ignoran las penalizaciones de penumbra y oscuridad.

✠ Gusano gigante

En ocasiones, estos enormes gusanos llevan sus túneles hacia la superficie de la tierra para darse un festín con los sorprendidos viajeros que entren en las desoladas llanuras que frecuentan. Estas cosas parecen sentir la vibración de los pasos sobre la tierra y son capaces de localizar a una persona andando a unos 200 metros de distancia. Los valores indicados son para un monstruo de unos 15 metros de largo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12+10, Vigor d12.
Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 22 (4).
Habilidades: Notar d10, Sigilo d10, Pelear d6.
Capacidades especiales:

- **Armadura +4:** Piel escamosa.
- **Cavador (Paso 20):** Los gusanos gigantes pueden desaparecer bajo tierra y reaparecer durante la siguiente acción hasta a 20 pasos de distancia.
- **Gargantuesco:** Son Enormes y, por tanto, los ataques contra ellos conllevan una bonificación de +4. Sus ataques se consideran procedentes de un arma pesada. Del mismo modo, su armadura también cuenta como pesada.
- **Mordisco:** Daño FUE+d8.
- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.
- **Tamaño +10:** Los gusanos gigantes miden más de 15 metros de largo, a veces con un grosor de 3 metros de diámetro.
- **Topetazo:** Los gusanos gigantes suelen alzarse y dejarse caer sobre sus presas, intentando aplastarlas bajo su enorme peso. Se trata de una tirada opuesta entre la habilidad de Pelear del gusano y la Agilidad de la víctima. Cuando vence el gusano, su oponente recibe 4d6 de daño.

Hombre lobo

Cuando llega la luna llena, los humanos infectados de licantropía pierden el control de sí mismos, transformándose en aullantes criaturas sedientas de sangre. Hay quien abraza esta maldición, disfrutando con la destrucción que causa.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10.
Paso: 8; **Parada:** 9; **Dureza:** 7.
Habilidades: Intimidar d10, Nadar d10, Notar d12, Pelear d12+2, Rastrear d10, Sigilo d10, Trepar d8.

Capacidades especiales:
- **Debilidad:** Un hombre lobo sufre daño normal procedente de las armas de plata.
- **Garras:** Daño FUE+d8.
- **Infección:** Quien "muera" por las heridas de un hombre lobo, tiene un 50 % de posibilidades de convertirse en otro hombre lobo. El personaje involuntariamente se transformará cada luna llena. Solo tras 1d6 años como hombre lobo ganará control sobre su licantropía.
- **Infravisión:** Un hombre lobo ve el calor, reduciendo la penalización por mala visión a la mitad contra blancos vivos.
- **Invulnerabilidad:** Los hombres lobo solo pueden recibir daño a través de sus Debilidades. El resto de ataques pueden aturdirlos, pero no causar heridas.
- **Miedo (-2):** Los hombres lobo hielan la sangre de todo aquel que los ve.

Horda de criaturas

A veces, el enemigo más letal es el de menor tamaño. La horda de criaturas que representa este perfil puede ser cualquier cosa imaginable, desde hormigas soldado hasta las avispas de un avispero, pasando por sucias ratas.

Tratamos al conjunto de criaturas como si fuera un único monstruo. Cuando es herido, la horda de criaturas se dispersa.

Las hordas ocupan un área igual a una plantilla de tamaño mediana, atacando durante cada ronda a todo aquel que esté en contacto con ella.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d10.
Paso: 10; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.
Habilidades: Notar d6.
Capacidades especiales:
- **División:** Las hordas más inteligentes son capaces de dividirse en dos grupos más pequeños (plantillas de área pequeña), cuando sus oponentes también se dividen en grupos. La Dureza en este caso de la horda se reduce en dos (hasta tener 5 cada grupo).
- **Horda:** Parada +2. Como la horda está formada por docenas, cientos o miles de criaturas, las armas cortantes y perforantes no le hacen ningún daño. Los efectos de área funcionan con normalidad y un personaje puede pisotearlas o revolcarse sobre las criaturas para causarles su FUE en daño por turno. Cuando la víctima se tira y sumerge en el agua, la horda generalmente le deja en paz (a no ser que se trate de criaturas acuáticas, como las pirañas).
- **Mordiscos o Aguijones:** Las hordas infligen cientos de pequeños mordiscos a sus víctimas durante cada ronda de combate, golpeando automáticamente y causando 2d4 de daño a todo aquel que se encuentre en la plantilla. El daño se aplica sobre la localización con menos armadura de la víctima (quien lleve una armadura completamente sellada es inmune a este daño).

León

El rey de la selva es un feroz depredador, especialmente en zonas de sabana, donde sus presas no pueden buscar refugio.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12, Vigor d8.
Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 8.
Habilidades: Notar d8, Pelear d8.
Capacidades especiales:
- **Abalanzarse:** Los leones suelen saltar sobre sus presas, para aprovechar mejor su masa y permitir que las zarpas traseras desgarren. Pueden saltar hasta 1d6 pasos, para ganar +4 a sus tiradas de ataque y daño. Cuando realizan esta maniobra, sin embargo, su Parada se reduce en -2 hasta su siguiente turno.

- **Frenesí mejorado:** Un león puede hacer dos ataques de Pelear por ronda sin penalizaciones.
- **Mordisco o garra:** Daño FUE+d6.
- **Tamaño +2:** Un macho adulto puede pesar más de 250 kg.
- **Visión en la penumbra:** Los leones ignoran las penalizaciones de penumbra y oscuridad.

✠ Liche

Quizás la criatura más diabólica presente en los entornos de fantasía sea el liche: un nigromante tan consumido por las artes oscuras que acaba convirtiéndose él mismo en un muerto viviente.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12+2, Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d10.
Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 15 (6).
Habilidades: Conocimiento (saberes ocultos) d12+2, Hechicería d12, Intimidar d12, Notar d10, Pelear d8.
Equipo: Armadura mágica (+6), otros objetos mágicos diversos.
Capacidades especiales:

- **Hechizos:** Los liches tienen 50 puntos de poder y conocen prácticamente cualquier conjuro existente.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra. No sufre penalizaciones por heridas.
- **Toque de la muerte:** Los liches drenan la fuerza vital de quienes le rodean con un simple toque. En vez de hacer un ataque normal, un liche ataca con ataques de toque. Cada aumento en esta tirada de Pelear automáticamente inflige una herida a su víctima.
- **Zombi:** Y sobre todo, los liches son nigromantes. Los muertos vivientes que alcen mediante el poder *Zombi* son permanentes. Cuando lo desean, suelen rodearse de una comitiva de 4d10 esqueletos o zombis. Algunos liches poseen ejércitos completos de muertos vivientes a su disposición.

Lobo/Perro

Los valores indicados corresponden a un perro grande de presa, como un rottweiler o un doberman pinscher, aunque también son aplicables a lobos, hienas y otros cánidos salvajes.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 4.
Habilidades: Notar d10, Pelear d6.
Capacidades especiales:

- **A la garganta:** Instintivamente los perros atacan a los puntos menos protegidos del oponente. Con un aumento en la tirada de ataque, impactará en la localización con menor armadura del blanco.
- **Mordisco:** Daño FUE+d4.
- **Pies rápidos:** Tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.
- **Tamaño -1:** Los perros son relativamente pequeños.

Lobo gigante

Los lobos gigantes, o huargos, son versiones muy grandes y feroces del lobo normal; muchas veces los orcos los crían como animales de presa. También se les encuentra en estado salvaje, formando manadas que recorren las profundidades de los bosques primigenios.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 10; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.
Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8.
Capacidades especiales:

- **A la garganta:** Instintivamente los lobos atacan a los puntos menos protegidos del oponente. Con un aumento en la tirada de ataque, impactará en la localización con menor armadura del blanco.
- **Mordisco:** Daño FUE+d6.
- **Pies rápidos:** Los lobos terribles tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.

Mek, centinela

Los valores indicados representan un centinela mecanizado de 3,6 metros de altura, como los que podría encontrarse en una ambientación de ciencia ficción. Se trata de plataformas móviles de patrulla, con armas ligeras, inteligencia artificial decente, un buen conjunto de sensores y gran maniobrabilidad.

Las unidades mecánicas de combate, más grandes equipadas para la batalla, suelen poseer blindaje más grueso y, sobre todo, armas más grandes y especializadas.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d8.
Paso: 10; **Parada:** 5; **Dureza:** 10 (4).
Habilidades: Disparar d8, Notar d10, Pelear d6.
Equipo: Usualmente una ametralladora o un lanzallamas.
Capacidades especiales:
- **Armadura +4:** Blindaje metálico.
- **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; no recibe daño adicional de ataques apuntados; los constructos son inmunes al veneno y las enfermedades.
- **Impávido:** Usualmente los mekas son inmunes al miedo y usos de Intimidar, pero podrían ser lo suficiente inteligentes como para reaccionar a situaciones que causen miedo de forma normal.
- **Sensores:** Los mekas centinelas están equipados con sensores avanzados, que reducen la penalización por oscuridad a la mitad, permiten detectar sonidos o grabar conversaciones con sus micrófonos direccionales.

Minotauro

Los minotauros miden sobre 2,10 metros de alto, tienen una complexión poderosa y cabezas de toro con gran cornamenta. En muchos entornos de fantasía se les emplea como guardianes de laberintos. En otros son simplemente una más de las criaturas que habitan en ese fantástico mundo. Sea como sea, son bestias muy fieras, ansiosas de combatir y con un gusto adquirido por la carne de sus oponentes.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d12.
Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 11 (1).
Habilidades: Intimidar d12, Lanzar d6, Notar d10, Pelear d10.
Equipo: Armadura de cuero (+1), lanza (FUE+d6, Alcance 1, Parada +1).
Capacidades especiales:
- **Carga:** Los minotauros emplean esta maniobra para cornear a sus oponentes con sus astas. Si logran moverse al menos 6 pasos antes de atacar, añaden +4 al total de daño causado.
- **Cuernos:** Daño FUE+d4.
- **Pies rápidos:** Los minotauros tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.
- **Tamaño +2:** Los minotauros suelen medir 2,10 de alto.

Mula

Las mulas son un cruce de burro y caballo, que suele emplearse para tirar de carros o transportar cargas pesadas.

Como cualquier otra mascota que merezca la pena, el DJ debería dar a cada mula algo de personalidad propia. Eso sí, la expresión "terco como una mula" viene de algún sitio.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 8.
Habilidades: Notar d4.
Capacidades especiales:
- **Coz:** FUE daño.
- **Mal temperamento:** Las mulas son criaturas con mucho carácter. Cuando se intente usarlas como animales de monta aplican una penalización de -1 a la habilidad de Cabalgar del jinete.
- **Pies rápidos:** Tiran d8 en lugar de d6 cuando corren.
- **Tamaño +2:** Las mulas son criaturas resistentes, con un peso en torno a los 500 kg.

Ogro

Los ogros están relacionados con los orcos y los gigantes más pequeños. A menudo son adoptados por clanes de orcos, que respetan a estos brutos atontados por su crueldad y fuerza bruta. A menudo los clanes de orcos enfrentan a sus ogros "mascota" contra los de sus rivales en salvajes combates.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+3, Vigor d12.
Paso: 7; **Parada:** 6; **Dureza:** 12 (1).
Habilidades: Intimidar d8, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d8.
Equipo: Armadura de piel gruesa (+1), porra enorme (FUE+d8).
Capacidades especiales:
- **Barrido:** Pueden atacar a todas las criaturas adyacentes con -2 a Pelear.
- **Tamaño +3:** Casi todos los ogros miden sobre 2'40 metros de altura; tienen grandes barrigas triperas y largos brazos y piernas.

Orco

Los orcos son humanoides salvajes de piel verduzca y rasgos porcinos, morro y, a veces, colmillos. Tienen muy mal temperamento y rara vez toman prisioneros.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 6; **Parada**: 5; **Dureza:** 8 (1).
Habilidades: Disparar d6, Intimidar d8, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.
Equipo: Armadura de cuero (+1), cimitarra (FUE+d8).
Capacidades especiales:
- **Infravisión:** Los orcos reducen la penalización por mala visibilidad a la mitad contra blancos vivientes (redondea hacia abajo).
- **Tamaño +1:** Los orcos son ligeramente más grandes que los humanos.

✠ Orco, caudillo

El líder de un pequeño clan de orcos es siempre el bruto más mortífero del grupo. Los caudillos orcos suelen tener uno o dos objetos mágicos en aquellas ambientaciones donde estos objetos sean relativamente comunes (casi todos los mundos de fantasía).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.
Paso: 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 11 (3).

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d10, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d12, Sigilo d6.
Equipo: Pectoral de coraza (+3), cota de malla en brazos y piernas (+2), hacha de batalla (FUE+d8).
Capacidades especiales:
- **Barrido:** Pueden atacar a todas las criaturas adyacentes con -2 a Pelear.
- **Infravisión:** Los orcos reducen la penalización por mala visibilidad a la mitad contra blancos vivientes (redondea hacia abajo).
- **Tamaño +1:** Los orcos son ligeramente más grandes que los humanos.

Oso

Grandes plantígrados, como los osos grizzlies, kodiaks o los enormes osos polares.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d12.
Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 10.
Habilidades: Nadar d6, Notar d8, Pelear d8.
Capacidades especiales:
- **Abrazo de oso:** Realmente los osos no "abrazan" a sus víctimas, sino que intentan aprovechar su peso para aplastar e inmovilizar, mientras las desgarran con sus dientes y zarpas. Un oso que golpee con un aumento ha conseguido inmovilizar a su oponente. Este solo podrá intentar escapar del "abrazo" durante su acción, algo que requiere vencer con un aumento en una tirada opuesta de Fuerza.
- **Tamaño +2:** Estas criaturas se alzan hasta los 2,40 metros de alto y pesan más de 500 kilos.
- **Zarpas:** Daño FUE+d6.

Serpiente, constrictora

Las pitones, boas y otras serpientes constrictoras de más de 4,5 metros de longitud rara vez son letales para el hombre en nuestro mundo porque no son muy agresivas hacia las presas tan grandes. Durante una partida, sin embargo, estas serpientes podrían ser provocadas, estar drogadas o, simplemente, ser más agresivas.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.
Habilidades: Notar d10, Pelear d6.
Capacidades especiales:
- **Constreñir:** Las constrictoras más grandes no suelen tener la posibilidad de capturar a una presa de tamaño humano en nuestro mundo: deben atacar a víctimas durmiendo, paralizadas, inconscientes, etc. En las ambientaciones *pulp* y otros géneros fantásticos pueden ser mucho más letales. Estas criaturas muerden con un éxito en Pelear y capturan a la víctima con un aumento en la tirada. La ronda en la que la capturan, y en las posteriores, causan FUE+d6 de daño. La presa puede escapar venciendo con un aumento en una tirada opuesta de Fuerza a la serpiente.
- **Mordisco:** FUE daño.

Serpiente, venenosa

A continuación ofrecemos los valores de las taipan (serpientes australianas), cobras y otras serpientes de tamaño mediano, dotadas de un veneno extremadamente letal.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.
Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 2.
Habilidades: Notar d12, Pelear d8.
Capacidades especiales:
- **Mordisco:** FUE daño.

- **Pequeño:** Atacar a una serpiente conlleva una penalización de -2.
- **Rápida:** Las serpientes son célebres por sus reflejos. Descartan cualquier carta de acción de valor 5 o inferior y sacan otra. Deben quedarse con la nueva carta.
- **Tamaño -2:** Casi todas las serpientes venenosas miden entre 1,20 y 1,80 metros de largo, pero apenas tienen unos centímetros de grosor.
- **Veneno:** Consulta las reglas de venenos en la página 131.

Tiburón

Los valores siguientes representan a las especies de tiburón de tamaño mediano, como el tiburón tigre y el tiburón toro.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.
Paso: --; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.
Habilidades: Nadar d10, Notar d12, Pelear d8.
Capacidades especiales:
- **Acuático:** Paso 10.
- **Mordisco:** FUE+d6 daño.

Tiburón blanco

Estos valores representan al gran tiburón blanco, de entre 5,50 y 7,50 metros de largo. Sin duda especímenes más grandes también existen.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+4, Vigor d12.
Paso: --; **Parada:** 7; **Dureza:** 12.
Habilidades: Nadar d10, Notar d12, Pelear d10.
Capacidades especiales:
- **Acuático:** Paso 10.
- **Grande:** Atacar a un tiburón blanco conlleva una bonificación de +2 debido a su gran tamaño.
- **Mordisco:** FUE+d8 daño.
- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.
- **Tamaño +4:** El gran tiburón blanco puede llegar a medir siete metros y medio.

Toro

Habitualmente los toros solo son agresivos hacia los seres humanos cuando se les irrita. Por supuesto, si estás echando un vistazo a estos valores es que el toro ya está levantando el polvo con su respiración mientras rasca el suelo con su pezuña y busca un blanco al que embestir.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d12.
Paso: 7; **Parada:** 4; **Dureza:** 10.
Habilidades: Notar d6, Pelear d4.
Capacidades especiales:
- **Carga:** Los toros cargan, maniobrando para cornear a sus oponentes con sus largas astas. Si logran moverse al menos 6 pasos antes de atacar, añaden +4 al total de daño causado por sus ataques.
- **Cuernos:** Daño FUE+d6.
- **Tamaño +2:** Los toros son criaturas impresionantes.

Trasgo

Los trasgos de los mitos y leyendas son criaturas mucho más siniestras de lo que algunos juegos u otras obras de ficción muestran. En las historias originales, son aterradoras criaturas que roban en los hogares durante la noche y devoran a los niños que no se comportan bien. Los valores que ofrecemos sirven para representarlos tanto como las hadas malignas del folklore como la versión de orcos más pequeños que aparecen en otros juegos de rol contemporáneos.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.
Paso: 5; **Parada:** 5; **Dureza:** 4.
Habilidades: Disparar d8, Lanzar d6, Nadar d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6, Sigilo d10, Trepar d6.
Equipo: Lanzas cortas (FUE+d4).
Capacidades especiales:

- **Infravisión:** Los trasgos reducen la penalización por mala visibilidad a la mitad contra blancos vivos (redondea hacia abajo).
- **Tamaño -1:** Los trasgos suelen medir entre 90 y 120 cm de altura.

Trol

Los trols, en los mitos y leyendas, son horribles criaturas caníbales que viven en lo más profundo de los bosques, bajo puentes, o en ocultas cavernas montañosas. En los juegos y ficción moderna, los trols son monstruos con la capacidad de regenerar el daño y debilidad ante el fuego. Los valores siguientes reflejan ambos trasfondos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10.
Paso: 7; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (1).
Habilidades: Intimidar d10, Lanzar d6, Nadar d6, Notar d6, Pelear d8.
Equipo: Porra con pinchos (FUE+d8).
Capacidades especiales:

- **Armadura +1:** Piel curtida y verrugosa.
- **Barrido mejorado:** Pueden atacar a todas las criaturas adyacentes sin penalización.
- **Garras:** Daño FUE+d4.
- **Regeneración rápida:** Los trols realizan una tirada de curación natural por ronda de combate, salvo cuando sus heridas son producto del fuego o la llama. Esto ocurre siempre, sin importar si el trol es un Extra o un Comodín. En el primero de los casos, un trol caído regresará a la acción si se cura a tiempo (y al curarse ni siquiera estará aturdido, incluso si lo estaba antes de quedar incapacitado).
- **Tamaño +2:** Los trols son criaturas altas y desgarbadas, de unos 2,40 m de alto.

Vampiro

Los chupasangres de las leyendas que aparecen en numerosas ambientaciones de fantasía. Los valores que ofrecemos representan un esbirro vampírico relativamente joven.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d12+1, Vigor d10.
Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9.
Habilidades: Disparar d6, Intimidar d8, Lanzar d6, Nadar d8, Notar d6, Pelear d8.
Capacidades especiales:

- **Debilidad (agua bendita):** Un vampiro rociado con agua bendita queda fatigado. Si se le sumerge, prende en llamas como si hubiera sido expuesto a la luz solar (consulta más adelante).

- **Debilidad (estaca en el corazón):** Un vampiro al que se golpea con un ataque apuntado al corazón (-4) debe hacer una tirada de Vigor contra el daño del ataque. Si tiene éxito, recibe el daño con normalidad, pero si lo falla, se desintegra al instante, dejando solo una mancha de polvo y cenizas.
- **Debilidad (invitación):** Un vampiro no puede entrar en una casa privada sin haber sido invitado a ella. Pueden entrar en lugares públicos sin problemas.
- **Debilidad (luz solar):** Los vampiros prenden en llamas cuando parte de su piel se ve expuesta a la luz solar directa. En ese caso sufren 2d10 de daño por ronda de combate hasta que solo queda polvo de ellos. La armadura no protege contra este daño.
- **Debilidad (símbolo sagrado):** Un personaje con un símbolo sagrado puede mostrárselo, manteniéndole con él a raya. Si el vampiro quiere atacarlo de forma directa, deberá vencer en una tirada opuesta de Espíritu al portador.
- **Frenesí:** Un vampiro puede hacer dos ataques por ronda con una penalización de -2 a cada.
- **Garras:** Daño FUE+d4.
- **Invulnerabilidad:** Los vampiros solo pueden recibir daño a través de sus Debilidades. El resto de ataques pueden aturdirlos, pero no causar heridas.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra (excepto el corazón, consulta más arriba).
- **Sire:** Quien muera a manos de un vampiro tiene un 50 % de posibilidades de regresar de entre los muertos tras 1d4 días como otro vampiro.
- **Temple:** Un vampiro actúa en la mejor de dos cartas de iniciativa.

✠Vampiro, anciano

Los chupasangres de las leyendas que aparecen en numerosas ambientaciones de fantasía. Los valores siguientes representan a un vampiro inferior al legendario Drácula, pero mucho más poderoso que los chupasangres frescos de la tumba (descritos anteriormente). Las habilidades que mostramos son bastante genéricas; el DJ podría querer añadir otros rasgos más apropiados al anterior estilo de vida del vampiro.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d12+3, Vigor d12.
Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10.
Habilidades: Disparar d8, Intimidar d12, Lanzar d8, Nadar d8, Notar d8, Pelear d10.
Capacidades especiales:

- **Cambiaformas:** Como acción, el vampiro puede cambiar su forma física a la de un murciélago o un lobo, mediante una tirada de Astucia -2. Regresar a la forma humana requiere una tirada de Astucia.
- **Debilidad (agua bendita):** Un vampiro rociado con agua bendita queda fatigado. Si se le sumerge, prende en llamas como si hubiera sido expuesto a la luz solar (consulta más adelante).
- **Debilidad (estaca en el corazón):** Un vampiro al que se golpea con un ataque apuntado al corazón (-4) debe hacer una tirada de Vigor contra el daño del ataque. Si tiene éxito, recibe el daño con normalidad, pero si lo falla, se desintegra al instante, dejando solo una mancha de polvo y cenizas.
- **Debilidad (invitación):** Un vampiro no puede entrar en una casa privada sin haber sido invitado a ella. Pueden entrar en lugares públicos sin problemas.
- **Debilidad (luz solar):** Los vampiros prenden en llamas cuando parte de su piel se ve expuesta a la luz solar directa. En ese caso sufren 2d10 de daño por ronda de combate hasta que solo queda polvo de ellos. La armadura no protege contra este daño.
- **Debilidad (símbolo sagrado):** Un personaje con un símbolo sagrado puede mostrárselo, manteniéndole con él a raya. Si el vampiro quiere atacarlo de forma directa, deberá vencer en una tirada opuesta de Espíritu al portador.

- **Dominación:** Los vampiros pueden usar el poder *Marioneta* sobre miembros del sexo opuesto al suyo, usando Astucia como habilidad arcana. Pueden lanzar y mantener el poder de forma indefinida, pero solo pueden afectar a un blanco a la vez con él.
- **Frenesí mejorado:** Un vampiro puede hacer dos ataques por ronda sin penalizaciones.
- **Garras:** Daño FUE+d4.
- **Hijos de la noche:** Estos vampiros tienen la capacidad de invocar y controlar lobos o ratas. Hacerlo conlleva una acción y una tirada de Astucia a -2. Si tiene éxito, 1d6 lobos u hordas de ratas (consulta **Horda de criaturas**) acudirán de los alrededores ante él en 1d6+2 rondas de combate.
- **Invulnerabilidad:** Los vampiros solo pueden recibir daño a través de sus Debilidades. El resto de ataques pueden aturdirlos, pero no causar heridas.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra (excepto el corazón, consulta más arriba).
- **Niebla:** Los vampiros más poderosos tienen la capacidad de transformarse en niebla. Esto requiere una acción y una tirada de Astucia a -2.
- **Sire:** Quien muera a manos de un vampiro tiene un 50 % de posibilidades de regresar de entre los muertos tras 1d4 días como otro vampiro.
- **Temple:** Un vampiro actúa en la mejor de dos cartas de iniciativa.

Zombi

Se trata de los muertos vivientes más frecuentes, siempre ansiosos de carne fresca.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 4; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.
Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.
Capacidades especiales:

- **Debilidad (cabeza):** Los disparos a la cabeza de un zombi causan +2 al daño.
- **Garras:** Daño FUE.
- **Impávido:** Son inmunes al miedo y usos de Intimidar.
- **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra (excepto en la cabeza).

Contadores

Cuando juegues, puedes usar estos contadores para representar las criaturas del bestiario en la mesa de juego o un VTT.

©98

Capítulo siete: Aventuras en una hoja

En las páginas siguientes hay varias "aventuras de una hoja". Puedes encontrar muchas más en nuestra página web: http://htpublishers.es/.

Te estarás preguntando, "¿por qué una hoja?". Nuestra meta es proporcionar al Director de Juego algo que pueda leer y comprender, para después poder dirigirlo en solo unos cuantos minutos. Por eso se trata de aventuras de una hoja (por ambas caras).

Los jugadores pueden crear personajes apropiados para el género de la aventura (o emplear los **Arquetipos** de la página 12) en pocos minutos. Eso significa que todo el mundo puede estar listo para jugar en muy poco tiempo.

Estas aventuras de una hoja también muestran la filosofía que pretendemos conseguir cuando decimos que nuestro juego es sencillo, frenético y divertido. Vamos directos a los aspectos fundamentales de la aventura: la preparación inicial, lo que es posible que ocurra y los valores de cualquier villano o monstruo al que los jugadores deban enfrentarse.

No encontrarás en ellas detalles secundarios, como descripciones del entorno o valores para los personajes no jugadores que no sean básicos para la trama. Como Director de Juego deberás ser tú quien los genere, sobre la marcha si es preciso, a medida que vas necesitándolos durante la partida.

Si no te encuentras cómodo teniendo que rellenar estos vacíos creativos, en nuestra página web también tenemos aventuras completas más tradicionales. Estas últimas, están creadas de acuerdo a la idea de que deben desarrollarse a lo largo de múltiples sesiones de juego y, por consiguiente, hay que dedicar más detalle a la ambientación y los personajes no jugadores recurrentes.

¡Comparte!

Una vez que hayas dirigido o jugado algunas de estas aventuras, te invitamos a que te pases por nuestros foros y compartas tu experiencia. A nuestra comunidad rolera le encanta leerlas y ver qué cosas diferentes hizo tu grupo de jugadores.

Caballero Errante: Última actuación

Algo ha despertado en el Orfeón, un viejo edificio que ha sido desde matadero hasta teatro de variedades. Los héroes son empleados de Caballero Errante, una agencia de detectives que se especializa en lo macabro y contrata nuevos agentes con aterradora regularidad.

► **Reglas de ambientación:** *Fallos críticos, Daño descarnado.*

► **Personajes:** Los héroes son investigadores trabajando para la Agencia de Detectives Caballero Errante.

Los investigadores han recibido órdenes de acudir a las obras de renovación del Teatro Orfeón, situado en una de las áreas más deterioradas del centro urbano de la ciudad. Las obras han sufrido una serie de accidentes inexplicables y la compañía de seguros sospecha que su propietario, Silas Linden, está saboteándolas deliberadamente para cobrar el seguro. La aseguradora ha recurrido a los servicios de Caballero Errante para investigar el asunto.

En realidad, los obreros han despertado de su sueño a un vampiro, que había permanecido comatoso en el edificio durante los últimos cincuenta años. Lo llevaron sin su conocimiento al teatro, como parte de la utillería de un espectáculo de monstruos y quedó abandonado en el sótano cuando el teatro cerró sus puertas al público.

El vampiro es un pobre trabajador chino del ferrocarril, presa de otro demonio similar hace mucho tiempo. No habla inglés y lo cierto es que ahora mismo está demasiado traumatizado mentalmente como para expresarse en ningún idioma. Despertó brevemente cuando el edificio se empleó como matadero, alimentándose de la sangre de los animales que iban a sacrificarse, para después sumirse de nuevo en el torpor cuando también cerro ese negocio. Despertó hace poco debido a un trágico accidente en el que estuvo implicado uno de los trabajadores.

Visitar el Orfeón

El Orfeón es un viejo edificio construido en una de las partes más deterioradas de la ciudad. Casi todos los edificios cercanos también están abandonados y en estado ruinoso. El teatro, gracias a las obras de renovación, destaca como una rosa en una porquera. El interior, con filigranas doradas, enlosado de mármol y un generoso uso de gruesas cortinas rojas, despierta una sensación de nostalgia, un recuerdo de eras pasadas con un gusto distinto.

Reunirse con Linden

Los investigadores descubrirán que Linden, un hombre bajito y de complexión gruesa, está encantado con su visita. Linden parece estar preocupado de verdad por los retrasos que sufre su proyecto de renovación. Hay varios trabajadores accidentados desde que empezó y comienzan a circular rumores entre los obreros afirmando que el lugar está encantado o maldito. Unos cuantos incluso se han asustando tanto que simplemente dejaron el trabajo y no volvieron.

Responderá a sus preguntas lo mejor que pueda. Linden también les proporcionará acceso ilimitado al teatro mientras continúa el trabajo, avisándoles, eso sí, de que se trata de unas obras y que el proyecto ha sufrido innumerables accidentes.

Un poco de historia

Linden explicará a los investigadores como el Orfeón comenzó su andadura como teatro a principios del siglo XX, pero cerró sus puertas a principios de la década de los veinte. El edificio, durante la Depresión, fue empleado como matadero, pero para cuando estalló la Segunda Guerra Mundial ya había cerrado el negocio otra vez. Gran parte de las obras de renovación consisten en deshacer y reparar las modificaciones que se hicieron durante la etapa del edificio como matadero de animales.

Ha estado abandonado y en desuso desde entonces, excepto, añadirá, por los habituales mendigos y drogadictos. Linden admite que nunca vio en persona a ninguno en el teatro, pero el barrio está inundado de tipos turbios. Afortunadamente, con las obras, parece que se están trasladando a otras áreas menos activas de la ciudad.

Trabajo de investigación

Dependiendo de cómo planteen la investigación, los personajes pueden descubrir numerosas pistas de lo que sucede. Revela la información siguiente a medida que el grupo investigue el teatro y el barrio cercano. Deja que sean ellos quienes hagan las preguntas apropiadas y piensen en dónde pueden conseguir las respuestas que buscan:

- **Accidentes:** El primer accidente ocurrió mientras los obreros retiraban el antiguo instrumental del matadero. Uno de los hombres casi se arranca un brazo con una oxidada sierra, desangrándose antes de que llegara ayuda médica.
- **El sótano:** El nivel del sótano es un apretado caos de cajas, embalajes y muebles, formando un virtual laberinto. En uno de los extremos del escenario hay un elevador de utillería y bajo el viejo foso de la orquesta se ha despejado el área alrededor de una trampilla de drenaje. Los alrededores de la trampilla muestran oscuras manchas rojizas: residuos muy secos del lugar de evacuación de la sangre del matadero. Una tirada de Notar permitirá detectar varios rasponazos recientes en la trampilla, indicando que podría haberse movido.
- **Libros de contabilidad:** Cualquier investigador que estudie los libros de contabilidad de Linden y tenga éxito en una tirada de Investigar o Conocimiento (Contabilidad) descubrirá que el hombre tiene serias deudas por el proyecto e incluso si llegase a cobrar el seguro tendría que declararse en bancarrota para pagarlas.
- **Trabajadores desaparecidos:** Ninguno de los obreros sabe nada de los otros trabajadores que abandonaron las obras. De hecho, en varios casos, ninguno les vio irse. Una tirada de Callejear permitirá descubrir que varios de los obreros desaparecidos formaban parte del grupo de trabajadores que despejaban el sótano.
- **El vecindario:** Una tirada de Callejear descubrirá que muchos de los antiguos habitantes del barrio no abandonaron el área por las obras en el Orfeón. Los pocos que aún permanecen en la zona explicarán a los investigadores como "algo despertó" en el Orfeón, y que ataca a los estúpidos que vagan solos por los alrededores cuando cae la noche.
- **Periódicos locales:** Una tirada de Investigar acompañando al estudio de los artículos recientes de periódico sobre el tema permiten descubrir que poco después del primer accidente en el Orfeón, se encontró un indigente muerto no muy lejos del teatro. La causa de la muerte indicada fue la pérdida masiva de sangre.
- **Archivos del Orfeón:** Los archivos del primer Teatro Orfeón aún existen en el sótano del edificio. El teatro original acabó recurriendo a espectáculos inusuales al final de sus días, en un intento desesperado de mantenerse abierto. Una tirada de Investigar descubre que el último espectáculo dado antes de cerrar fue la *Expedición itinerante de lo extraordinario* del Dr. Nightlinger, e incluía, entre otras cosas, "un sarcófago y sus contenidos".

El último acto

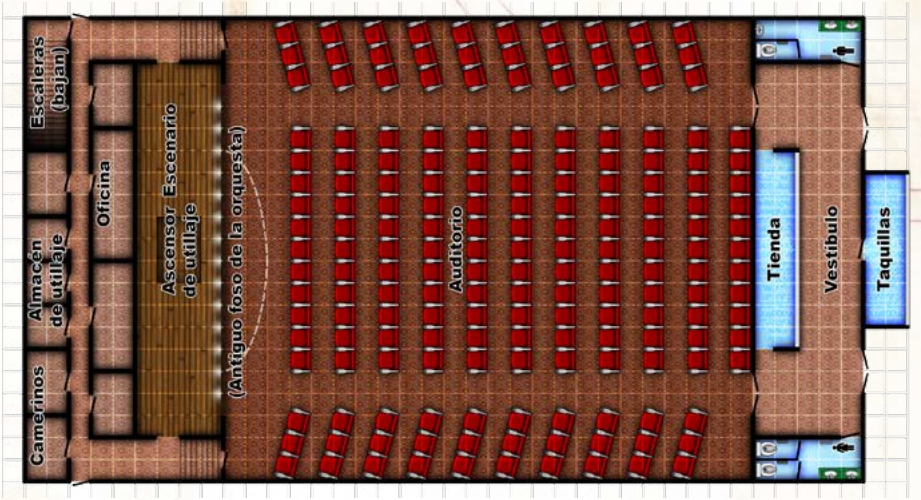
El vampiro ha creado unos cuantos servidores con varios obreros e indigentes, víctimas de sus últimos ataques. Las criaturas se ocultan en las cloacas situadas bajo el teatro, reptando para entrar y salir por el conducto de drenaje durante las horas nocturnas. Es muy raro, pero podría dar-

se el caso de que atacasen a un obrero que trabaje aislado en el sótano durante el día.

Si los investigadores entran en las alcantarillas, los muertos vivientes inmediatamente les atacarán. En caso de realizar guardias en el teatro durante la noche, para cazar a los vándalos o saboteadores, y sin importar si están dentro o fuera del edificio, permite que realicen tiradas de Notar para detectar a los monstruos cuando salen del drenaje en busca de nuevas presas.

Estos jóvenes vampiros, consumidos por la sed de sangre, son ferales y atacarán hasta la muerte. El vampiro más anciano intentará huir si sufre dos heridas, procurando escapar hacia las alcantarillas situadas bajo el teatro.

- ✠ **Vampiro:** Usa los valores de un vampiro anciano, que aparecen en la página 216.
- **Progenie vampírica (1, más otro por cada dos héroes):** Usa los valores de vampiro de la página 215.



Sangre en la nieve

Una historia de vikingos, hielo y muerte. Puede tener lugar en una ambientación de fantasía o de corte más histórico. Los jugadores deberían ser guerreros, exploradores vikingos o chamanes con poderes místicos.

► **Reglas de ambientación:** *Héroe nato, Sangre y redaños.*

► **Personajes:** Guerreros, exploradores u otros habitantes del poblado. Al menos uno debería tener Rastrear.

Los héroes son miembros de un poblado llamado Trundheim, situado en algún lugar del gélido norte. Son saqueadores y guerreros, pero es la estación de invierno, donde pasan los duros días y noches disfrutando de sus ganancias mal logradas con sus familias y amigos. Hacia el sur hay mares congelados. Hacia el este y el oeste clanes rivales. Y al norte altas montañas, donde se dice que viven los trols y grandes manadas de hambrientos lobos. Son los trols quienes suponen la amenaza que Trundheim debe afrontar.

Hace dos noches los trols descendieron sobre el poblado, llevándose consigo a una de las mujeres más bellas del mismo, –la hija del jarl– Brynhilde. Los guerreros recibirán la orden de aventurarse fuera del poblado durante una de las peores ventiscas que los ancianos pueden recordar para traerla de vuelta, o vengar su muerte, trayendo consigo la cabeza de los misteriosos trols.

Los trols del hielo

Los aventureros despiertan con las primeras luces de la aurora. Sven Sjurson, quien se encargaba de las guardias durante el último turno de noche, despierta a la aldea con su cuerno de alarma. Está cubierto de sangre y sufre una fea herida en la cabeza. Cerca se encuentra el hogar del jarl Steinar, caudillo de la aldea. El muro de troncos del gran salón se encuentra caído y el jarl yace muerto en un charco de sangre y tripas congeladas. Sven relatará la siguiente historia:

"Algo terrible surgió de entre la oscuridad. Me preparaba para el combate, ¡pero el monstruo era tan grande que ocultaba la luna! Casi llegue a golpearlo cuando blandió una enorme clava contra mi cabeza. Lo siguiente que recuerdo es despertar entre la nieve, ahí, y… al jarl Steinar muerto".

El cuerpo del jarl muestra el sangriento desenlace. Grandes marcas de garra cubren su cuerpo y parece que el golpe mortal le golpeó en la garganta. Un registro rápido del resto del gran salón revela que la hija del jarl, Brynhilde, está desaparecida: su cama volcada violentamente y las pieles arrojadas de forma caótica sobre el suelo. Si alguien se preocupa de mirarlo, las posesiones de valor del jarl se encuentran aún presentes.

La nieve cercana muestra grandes huellas descalzas, los pies parecen tener al menos 45 centímetros de largo. Las huellas se alejan hasta desaparecer, se está cociendo una fiera nevada que rápidamente comienza a cubrirlas.

El clan ha quedado sin liderazgo, pero si los héroes no lo deciden por sí solos, los ancianos del poblado les animarán a formar un grupo de rescate y partir inmediatamente. El resto de los guerreros deberán permanecer en el poblado para evitar nuevas incursiones de los clanes rivales vecinos, que pretendan aprovecharse de la situación.

Las huellas se desvanecen con rapidez, pero llevan directas hacia las montañas al norte. Una tirada de Rastrear pondrá al grupo de rescate en la dirección correcta. Un aumento en la tirada revelará que hay al menos tres juegos de huellas distintos.

Qué ha pasado realmente

Bjorn Thorkellson es el jarl del cercano poblado de Aldavig. Desea ganarse los favores del rey, pero para ello debe expandir su control sobre más de un asentamiento. Trundheim es pequeño, pero muy rico gracias a las exitosas incursiones de los últimos años. Luchar con unos guerreros tan fuertes sería problemático y, además, destruiría gran parte del poblado, de tal modo que Thorkellson ha ideado un plan mucho más sutil. Ha reunido un grupo de fieles y les ha encargado la tarea de simular el ataque de un monstruo sobre Trundheim, matar

en su cama al jarl Steinar y secuestrar a su hija. Su propia banda de guerra "por casualidad" se cruzará con las bestias, las matará y regresarán como héroes a Trundheim. Thorkellson cree que con ello logrará que lo elijan como su nuevo caudillo y, con suerte, las sagas contarán durante años su valentía matando a los terribles trols.

Thorkellson cuenta con la ayuda del traicionero Sven Sjurson, a quien ha prometido tierras. Sven y los incursores mataron al jarl Steinar, dejando inconsciente a su hija (la mujer del jarl murió ya hace tiempo). Después, derribaron los muros del gran salón, golpeando a Sven en la cabeza antes de huir a escondidas del pueblo en dirección a la tormenta.

Seguir a los incursores

Los secuestradores se dirigen hacia el norte. Una tirada de Rastrear a -4, debido a la copiosa nieve que está cayendo, lleva a los rescatadores directos por el rastro. Si fallan la tirada, el grupo deberá hacer una tirada de Vigor para resistir el frío, pudiendo repetir la tirada de Rastrear tras ello. Si el grupo decide detenerse y descansar (algo obligatorio si uno de los héroes queda incapacitado por el frío), deberán construir un cobijo temporal y arracimarse en busca de calor. Cada 30 minutos que pasen en este cobijo recuperan un nivel de fatiga.

Tácticas de manada

Tras media jornada de viaje en dirección norte, el grupo llega a las colinas que forman la falda de las montañas. La tormenta de nieve ruge a su alrededor, dejando a los escasos árboles cercanos sin hojas y desnudos. A medida que los rescatadores se van abriendo camino por el yermo paisaje, escuchan repentinos aullidos detrás de sí. Dos lobos negros destacan sobre el campo nevado. A no ser que los personajes especifiquen con claridad que no se giran en dirección a los lobos, serán emboscados por el resto de la manada cuando surgen repentinamente de detrás de las colinas cubiertas de matorral por delante de la expedición.

- **Manada de lobos (6)**: Consulta lobos en la pág. 210.

Tras el combate, los vikingos pueden despellejar los lobos, para obtener sus pieles y carne. Si lo hacen, la capa de piel aún caliente adicional y la carne fresca les proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de Vigor contra la fatiga por el resto de la aventura. Mientras se dedican a esta sangrienta tarea, haz que los miembros del grupo realicen una tirada de Notar. Quien saque más alto encuentra un retal de tela roja en uno de los esmirriados árboles. Un trozo de tela tan cara solo puede pertenecer a la hija del jarl: Brynhilde.

Los riscos gélidos

A estas alturas cualquier huella de los trols ya ha desaparecido pero, de acuerdo a las leyendas locales, los trols viven en las cuevas que hay en lo alto de las montañas. Para llegar hasta ellas, el grupo deberá escalar una serie de abruptos riscos. Haz que el grupo realice tres tiradas de Trepar. Estas tiradas son a -2 si el grupo se paró temporalmente a descansar tras abandonar el poblado, pues la ventisca arrecia en intensidad.

- **Total de 1 o menos:** El personaje sufre una caída de 2d6 de daño, si falló en la primera tirada, 3d6 en la segunda y 4d6 en la tercera.
- **Fallo:** El personaje sufre un nivel de fatiga.
- **Éxito:** Se asciende esta sección sin problemas.

Entre cada una de las tres tiradas de escalada, los héroes deberán descansar. Elige un personaje en cada ocasión y extrae una carta del mazo, resolviéndolo de acuerdo a las reglas de **Interludios**. Dale a cada jugador unos cuantos minutos para que cuente su historia, y luego pasa a la siguiente sección de escalada, o a la siguiente escena cuando haya acabado el tercer interludio.

Los trols

Tras la dificultosa ascensión, haz que todo el mundo realice tiradas de Notar. El resultado superior indicará quien detecta humo procedente de las montañas. Con una tirada de Supervivencia, los rescatadores encontrarán la cueva con rapidez. Si falla, el grupo deberá hacer una nueva tirada de Vigor a -2 contra el frío, antes de dar por casualidad con la guarida de los trols.

Los "trols" esperan con su cautiva, Brynhilde, más allá de un recodo de la cueva. En el interior tienen una cálida hoguera y reservas de

carne y cerveza. Asumiendo que los rescatadores se acerquen en silencio, podrán escuchar como los incursores hablan con su víctima:

Una voz grave dice: "Has sido capturada por los trols, chiquilla. Si dices otra cosa, te mataremos. Te casarás con el jarl Thorkellson y mantendrás la boca callada".

La voz de la chica responde con rabia: "Mi padre no crió a débiles. No traicionaré a mi clan".

"Peor para ti, entonces. Thorkellson disfrutará de ti y luego te rajará la garganta. Solo tendrá que llevar tu cadáver de regreso a Trundheim con la triste historia de cómo intentamos rescatarte, explicando como con tus últimas palabras le entregaste tu amor y derechos".

Los "trols" se reirán a carcajadas, para luego callarse y darse un atracón de caldo caliente y cerveza. Es la ocasión perfecta para que los héroes golpeen. En la cueva hay tres incursores, con sus armas apoyadas cerca. Una tirada de Notar también permitirá ver los "pies de trol" falsos creados a partir de pieles, apilados junto al fuego.

El grupo podría iniciar el combate con la sorpresa de su parte, dependiendo de cómo llegasen hasta los incursores. Desafortunadamente, una ronda después de que comience la lucha, el jarl Thorkellson llegará hasta la cueva, junto con su guardia personal, uniéndose al combate por detrás de ellos.

Incursores "trols" (3)

Atributos: AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d8, VIG d8.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (1).
Habilidades: Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Trepar d6.
Ventajas: Fornido.
Equipo: Armadura de cuero (+1), hacha (FUE+d6), escudo de madera (+1 Parada), 2 hachas arrojadizas (Distancia 3/6/12, FUE+d6).

Guardaespaldas de Thorkellsson (2, más 1 por héroe)

Atributos: AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d10, VIG d8.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (1).
Habilidades: Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Trepar d6.
Desventajas: Leal.
Ventajas: Fornido.
Equipo: Armadura de cuero (+1), hacha (FUE+d6), escudo de madera (+1 Parada), 2 hachas arrojadizas (Distancia 3/6/12, FUE+d6).

✠ Jarl Thorkellsson

Atributos: AGI d6, AST d8, ESP d10, FUE d12, VIG d10.
Carisma: -2; **Paso:** 4; **Parada:** 7; **Dureza:** 9 (2).
Habilidades: Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d10, Rastrear d6, Supervivencia d6, Trepar d6.
Desventajas: Arrogante, Canalla, Cojo.
Ventajas: Barrido Mejorado.
Equipo: Cota de malla (+2), gran hacha (FUE+d10, -1 Parada), 2 hachas arrojadizas (Distancia 3/6/12, FUE+d6).

El rescate del USS Kaine

► **Reglas de ambientación:** *Fallos críticos, Daño descarnado.*

► **Personajes:** Los héroes son miembros de una nave de salvamento. Uno de ellos debe ser el capitán y tener al menos Pilotar y Conocimiento (Astronavegación) d8. Los demás miembros de tripulación deben tener al menos Reparar d4.

El USS Kaine

El *USS Kaine* es una nave de exploración del espacio profundo, diseñada por la flota de los Estados Unidos para investigar anomalías espaciales, lo que incluye señales de vida alienígena. Se informó de su desaparición tras iniciar una peligrosa misión investigando el agujero negro C1263. La nave debía acercarse a distancia de sensores del rasgo astrofísico y tomar lecturas detalladas sobre una extraña señal de energía que se había detectado en el lugar.

Desafortunadamente el *USS Kaine* se acercó demasiado. No quedó atrapado por el agujero negro –eso la hubiera destruido– pero las distorsiones gravitatorias alteraron la mente de la tripulación, reduciéndolos a lunáticos ansiosos de sangre.

El USS Clark

La computadora de a bordo del *USS Clark* recibió la débil señal de emergencia del *USS Kaine* hará unas ocho horas. La nave aún está en las cercanías del agujero negro C1263, pero no tan cerca como para que sea peligroso. El *Clark* llegará a su objetivo en unos diez minutos, tiempo más que suficiente para que hagan cualquier preparativo que consideren necesario.

Su nave está equipada con todo tipo de herramientas, trajes de vacío para el espacio profundo con 10 minutos de propulsión continua y cuatro horas de oxígeno, así como cualquier otro equipo que puedan necesitar. La tripulación no tiene armas, pero el capitán posee una pistola y una caja de 20 balas cerámicas en su cabina, si desea cogerla (Distancia 24/48/96, daño 2d6-2, Mun. 7). Esta arma no atravesará prácticamente ningún material inorgánico, como el casco de las naves.

El traje de vacío proporciona +1 Dureza gracias a su grueso material. Un héroe que sufra una o más heridas por arma cortante o perforante mientras lo lleva puesto deberá repararlo antes de que se escape todo el soporte vital que contiene, o morirá por la descompresión en 2d6 rondas en el vacío.

El acercamiento

El *USS Kaine* está prácticamente intacto, aunque algunas de las estructuras exteriores están extrañamente dobladas hacia la proa (un efecto de su cercanía al agujero negro). A parte de la superestructura combada no hay más señales obvias de daños. Los escáneres del navío informarán de que aún hay energía residual y que el soporte vital funciona.

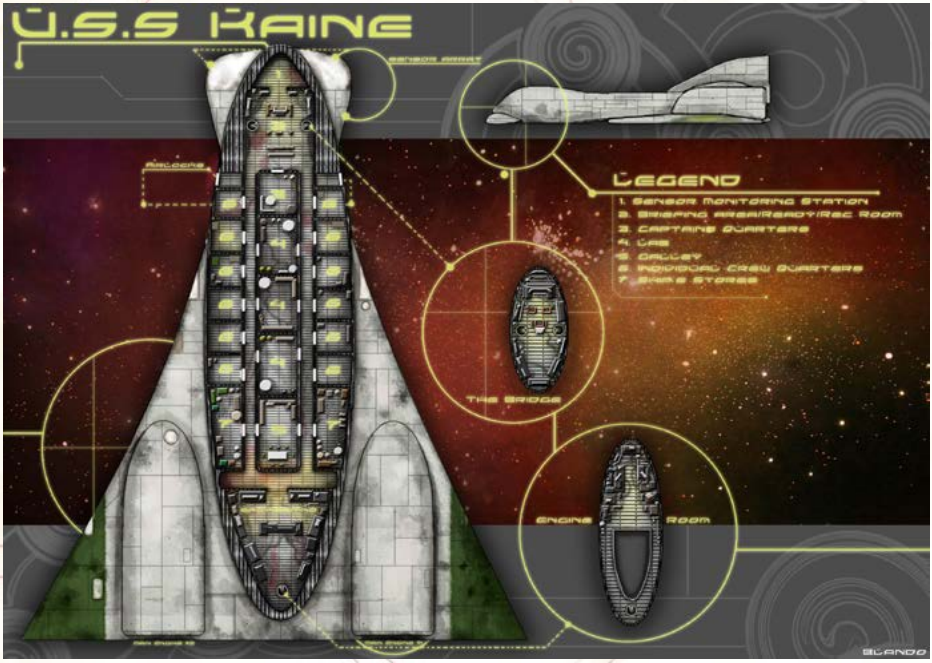
Acoplarse con el *USS Kaine* exige una tirada de Pilotar. El fallo crítico indica que la esclusa queda atascada y que los rescatadores deberán hacer una caminata espacial (es decir, moverse por el exterior de la nave) para entrar por la segunda esclusa, situada en el lado opuesto. Esto consume dos minutos de propulsión de cada traje espacial.

Soporte vital y gravedad

El soporte vital aún funciona, pero generador de gravedad artificial quedó dañado por la experiencia. Los rescatadores llevan botas electromagnéticas que les permiten caminar con normalidad (incluso por las paredes y techos) pero reducen su Paso a la mitad e infligen una penalización de -2 a sus acciones físicas.

Si uno de los personajes desconecta la succión electromagnética de sus botas, continuará moviéndose por la inercia en la última dirección que se moviese. Durante la ronda siguiente su Paso por la inercia será la misma que en la anterior, pero el personaje puede aumentarla o reducirla en dos puntos por ronda usando los micro-reactores del traje.

Maniobrar a Paso 6 o menos no requiere tiradas. Con Paso 7 o más, sin embargo, el héroe debe hacer una tirada de Agilidad para hacer giros cerrados, como un pasillo, colarse a través de escotillas, hacer un ataque de melé, etc. Si esta tirada falla a una velocidad de Paso 10 o menos, el per-



sonaje sufre un nivel de fatiga por golpes y cardenales. A Paso 11 o más, sufrirá 1d6 de daño por cada cinco puntos de paso que lleve (redondea con normalidad).

La tripulación del *USS Kaine* no sufre ninguna penalización por la falta de gravedad. Han enloquecido completamente y ya se han ajustado, de tal modo que se mueven sin esfuerzo por la nave, correteando por los muros y techos como si fueran insectos gigantes.

Si los rescatadores logran reparar los sistemas de gravedad artificial del *USS Kaine*, la situación se invierte, ¡y son los tripulantes quienes sufren -2 a sus acciones físicas!

Mapa del USS Kaine

► **Puente:** El instrumental de navegación del *USS Kaine* necesita cuantiosas reparaciones antes de ser funcional. Cada intento lleva un día completo de trabajo y se resuelve con una penalización de -2 (además de las penalizaciones de actuar en gravedad cero).

► **Camarote del capitán:** Antaño este camarote estaba bien cuidado. Ahora es presa de un confuso desorden con todo tipo de antigüedades navales y recuerdos flotando por la habitación.

► **Camarotes de la tripulación:** Cada uno de los camarotes es un reflejo de su antiguo ocupante. Algunos están cuidados y limpios, mientras que otros muestran diversos grados de desorden. No hay nada de interés en ninguno de ellos.

► **Ingeniería:** La sección de ingeniería tiene dos niveles de altura. Una balconada recorre el nivel superior, dominando gran parte del nivel inferior, situado a la misma altura que la cubierta principal. Los motores de la nave aún son funcionales, pero el generador de gravedad artificial ha quedado temporalmente sobrecargado. Hacen falta diez minutos de trabajo y una tirada de Reparar a -2 para hacerlo funcionar de nuevo.

► **Cocina:** Mesas ligeras y sillas flotan por toda la cámara, junto con el cadáver de uno de los tripulantes del *USS Kaine*. Una tirada de Sanar o Conocimiento (Medicina) identifica con facilidad la causa de la muerte como múltiples incisiones. Si el grupo registra la zona, una tirada de Notar les permitirá descubrir un cuchillo de cocina (FUE+d4 daño).

► **Laboratorios:** El *USS Kaine* contenía tres laboratorios de última generación. Con una tirada de Notar exitosa, los miembros del grupo podrán encontrar un escalpelo o cualquier otro objeto pequeño que puedan usar como arma improvisada (consulta la página 94) en cada laboratorio si específicamente buscan por ellos.

► **Bodegas:** Gran diversidad de equipamiento estándar se almacena en estas cámaras, incluyendo trajes espaciales de repuesto y equipo de reparaciones, aunque hay poco que sea de uso inmediato. Una tirada de Notar encuentra una pistola de clavos neumática (Distancia 6/12/24, 2d6, Mun. 6) que puede emplearse bien con Disparar o Reparar.

Algo va mal

Independientemente de cómo los rescatadores procedan en su investigación del *USS Kaine*, pronto encontrarán un cadáver en el tercer compartimento en el que entren tras abordar la nave. El cuerpo flota, con los miembros doblados en ángulos raros, girando lentamente sobre sí en ausencia de gravedad. Una neblina formada por gotas de sangre parece orbitar a su alrededor. Una tirada con éxito de Sanar o Conocimiento (Medicina) determinará que la causa de la muerte es la pérdida de sangre, procedente de numerosos cortes, rasgaduras e incluso mordiscos.

Emboscada

Justo después, en el siguiente compartimento que visiten tras encontrar el cadáver, el grupo será atacado por tres de los miembros de la antigua tripulación del USS Kaine. Si es posible, estos lunáticos atacarán al salir de un pasillo, atacando al grupo desde todas direcciones, mientras corretean por los muros y techos. No tienen más armas que sus propios dientes, patadas y puñetazos.

¡Abandonados!

Instantes después de que comience la emboscada, otros cuatro miembros la tripulación del *USS Kaine* llegarán hasta la esclusa que conecta la nave con el *USS Clark*. Cualquier personaje presente será inmediatamente atacado. Si no hay nadie presente, los lunáticos entrarán en ella y manualmente liberarán el tubo de acoplamiento. La esclusa protegerá la integridad estructural de las naves, pero la descompresión del tubo provocará una pequeña explosión que alejará ambos vehículos.

A no ser que uno de los miembros del grupo haya permanecido a bordo del *USS Clark*, la única forma que tienen los rescatadores de regresar a su nave es mediante una prolongada caminata espacial. Esto requerirá una tirada de Agilidad o Astucia para atravesar el vacío espacial entre ambas. Con un fallo, el astronauta consume dos minutos de propulsión antes de que deba realizar otro intento. Con un fallo crítico se consumen cinco minutos de propulsión. Una vez que el héroe se quede sin combustible, vagará a la deriva por el espacio hasta que sea rescatado.

La última batalla

El capitán del *USS Kaine*, Bill Weir, y los últimos cinco miembros de su tripulación se han hecho fuertes en la sección de ingeniería. Uno de ellos flota por el nivel de la cubierta principal, fingiendo estar muerto, mientras los demás se ocultan entre las sombras de la balconada. Si uno de los miembros del grupo se acerca al "muerto", este, de repente se anima y lo ataca. La indefensa víctima debe hacer una tirada contra miedo a no ser que específicamente indicara que se estaba esperando el truco. Llegado este punto, los rescatadores deben hacer una tirada para ver si son sorprendidos o no.

El capitán y la tripulación atacan durante la ronda siguiente, dejándose caer desde arriba. Trátalo como un ataque salvaje (página 96). Los lunáticos luchan hasta el final.

Dos de los tripulantes situados sobre la balconada están armados con cuchillos de carnicero, procedentes de la cocina (FUE+d4). Usa el mismo perfil de tripulante para el capitán Weir, pero trátale como Comodín en vez de Extra. También está armado con una pistola neumática, como la que hay en las bodegas.

Tripulación del USS Kaine

Atributos: AGI d8, AST d4, ESP d6, FUE d8, VIG d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.
Habilidades: Lanzar d6, Pelear d8, Sigilo d8.
Ventajas: Frenesí.
Capacidades especiales:

- **Mordisco/patada/puñetazo:** FUE daño; se les considera armados.

Los fuegos de Áscalon

Una sangrienta horda de orcos avanza imparable y un pequeño de grupo de exploradores elfos recibe órdenes de impedir que consiga suministros. La ciudad de Áscalon se encuentra en su camino y debe arder por completo.

► **Reglas de ambientación:** Ninguna.

► **Personajes:** Los héroes son todos elfos, o al menos amigos de los elfos, luchando en una terrible guerra.

La premisa de esta historia salvaje es la de una guerra de enormes proporciones en el típico mundo de fantasía, poblado por elfos, enanos, hombres y orcos. La aventura asume que el grupo de aventureros está formado en exclusiva por elfos, a quienes la sociedad humana considera seres distantes o extraños.

Es posible alterar con facilidad la aventura para adaptarla a otras ambientaciones de juego, incluyendo las que no tienen elfos o humanos. La premisa a tener en cuenta es que el grupo de personajes interpretados por los jugadores está formado mayoritariamente por una raza o nacionalidad en la que los habitantes de Áscalon no confían.

Los orcos, por su parte, pueden transformarse con facilidad en cualquier otra fuerza propensa al caos y la destrucción: lo único que importa realmente es que permitir que los preciosos recursos del pueblo caigan en manos de la horda causará la devastación de los lugareños e incontables problemas al resto del reino.

La misión

Los héroes son exploradores elfos, a los que se encarga una misión vital. Mientras las fuerzas principales atosigan a la horda orca, los aventureros deben viajar hasta la villa de Áscalon, para quemarla. La decisión se tomó en conjunto entre los distintos líderes de la Alianza, que incluye a los humanos, pero se envía a elfos a realizar la tarea de destruir el pueblo porque su unidad es la más cercana.

Lee o parafrasea lo siguiente a tus jugadores, como el comandante de su unidad cuando esteis listos para empezar:

"La horda avanza más rápido de lo pensábamos. Pero todos los ejércitos marchan con el estómago. Yo lideraré las fuerzas principales en una defensa desesperada contra los orcos en Bosque Macabro. Vuestra misión será apresuraros a llegar hasta la villa humana de Áscalon y… aseguraros de que arda hasta los cimientos.

Áscalon posee ricas tierras de cultivo y abundantes cosechas que alimentarán a los orcos, prolongando su ofensiva durante meses. Debe destruirse hasta la madera de sus casas y posadas, para evitar que la transformen en armas y material de asedio.

La horda ha apresurado su paso y nos ha cogido a contrapié. Los habitantes de Áscalon no han sido informados todavía de la decisión, que ha tomado el consejo de nuestros aliados en esta guerra, y nos tocará a nosotros sacarlos del lugar, a la fuerza si es preciso. Convencedlos de que abandonen el lugar y no les hagáis daño, pero aseguraos de que Áscalon arde. Partid inmediatamente".

Cada uno de los héroes recibe varias antorchas cubiertas de brea y dos frascos de aceite de combustión rápida, para prender fuego a los edificios más grandes tan rápidamente como sea posible. Áscalon está a una hora de distancia del campamento, y no hay caballos disponibles, así que deben partir de inmedato.

Su carrera es larga y cansada. Haz que cada uno de los exploradores realice una tirada de Vigor para evitar la fatiga antes de que lleguen a Áscalon. Quien posea la ventaja Pies Rápidos añade +2 a su tirada. Se puede recuperar esta fatiga con 30 minutos de descanso, un tiempo precioso que probablemente los aventureros no se puedan permitir.

¡Forrajeadores!

El camino a Áscalon desde el campamento elfo atraviesa una región de verdes colinas bajas cubiertas de matorral. Aproximadamente a la mitad del viaje, haz que el grupo realice tiradas de Notar. Quienes las hagan escucharán el sonido de combate por delante del camino, y si así lo deciden, pueden atacar por sorpresa durante la primera ronda de combate.

La escena que verán ante ellos es la de un carro volcado de lado, cargado de frutas, vegetales y harina. Dos caballos luchan por liberarse del retorcido yugo, y tres granjeros humanos hacen lo que pueden para contener a tres orcos, que cabalgan en círculos a su alrededor montados sobre sarnosos jabalíes. Los orcos son forrajeadores de la horda y han perseguido el carro durante bastante distancia antes de que el conductor hiciera un giro cerrado y acabase volcando el vehículo.

- **Orcos (3):** Cabalgan sobre jabalíes. Los incursores tienen Cabalgar d6.

Asumiendo que los orcos mueran o sean ahuyentados, los humanos agradecerán la ayuda a sus rescatadores, indicando que los suministros transportados son un regalo de la ciudad para el consejo aliado. El líder de este pequeño grupo es Nathan Crenshaw, un hombre aún fuerte y de voz suave, de unos 50 años. Si los elfos cuentan a Crenshaw su plan, este y sus chicos comenzarán a alzar el carro (les llevará diez minutos). Luego regresarán a Áscalon para avisar a los ancianos y tomar parte en cualquier debate que haya. Si los elfos no mencionan su misión, seguirá camino hacia el campamento de guerra aliado ignorando lo que sucederá.

Los ancianos

En Áscalon, los adultos parecerán alarmarse cuando observen el grupo de misteriosos elfos entrando en su ciudad, mientras que los niños disfrutan y ríen con jolgorio ante los extraños y maravillosos visitantes. Si los elfos buscan a alguien con autoridad, les apuntarán en la dirección del anciano Elías Stosham, el líder del pueblo.

Convencer a Stosham de la rectitud de su misión es una tarea extremadamente difícil. Para ello, emplea las reglas de **Conflicto social** de la página 119. Los extranjeros tienen una penalización de -4 a no ser que Creenshaw les acompañe desde donde fue emboscado. En ese caso, su testimonio de cómo los elfos le salvaron a él y sus compañeros reduce la penalización a -2.

Si los héroes empatan o pierden el conflicto, los lugareños mostrarán su hostilidad hacia ellos, llegando a atacar a los elfos a no ser que estos abandonen el lugar. Si los elfos vencen por uno o dos éxitos, Stosham ordena a los aldeanos cumplir con las "exigencias" de los elfos. Los lugareños comenzarán lentamente a reunir sus pertenencias y seres queridos, despareciendo entre el campo circundante.

Si los héroes vencen con tres o más éxitos, lo aldeanos reúnen sus pertenencias, enviándolas con sus mujeres, niños y ancianos a un lugar seguro tras las filas aliadas. Los hombres, sin embargo, se unirán a las tropas cercanas, con la esperanza de derrotar a los orcos antes de que haya que sacrificar más poblados.

¡Arde! ¡Arde! ¡Alto y brillante!

Independientemente de si son derrotados con las armas, o se les convence por las buenas, los aldeanos se dispersan, no importa lo convincentes que sean los elfos, no ayudarán a quemar sus propios hogares. En el momento en el que los héroes comiencen a prender los fuegos, llegará una partida de guerra orco.

Hay cuatro puntos del pueblo a los que se debe prender fuego para que la ciudad arda: la Posada del León Rampante, el silo del granero, el puente y el establo. El establo aún tiene 2d6 caballos y mulas en su interior, así que los jugadores deberán sopesar si quieren tomarse el tiempo de evacuarlos primero del edificio. Un grito alto, acompañado de una tirada exitosa de Intimidar, hace abandonar a 1d4 animales por ronda de combate; un aumento dobla esa cantidad. Los personajes con las ventajas Vínculo Animal o Señor de las Bestias añaden +2 a sus tiradas. También puede emplearse el poder *Amistad Animal* sobre el caballo "líder" del establo. Todos los demás animales le acompañarán, saliendo del lugar durante la ronda siguiente.

Prender fuego a estos cuatro lugares asegura que la villa arda, junto con sus su-

ministros y, por tanto, que los pieles verdes no se puedan aprovechar de ellos. Un héroe puede prenderle fuego a uno de estos objetivos siempre que comience su turno junto a él, posea una antorcha ya encendida y aceite, no esté aturdido y logre realizar con éxito una tirada de Astucia. Fallar esta tirada significa que se genera un pequeño fuego, pero no es suficiente para que el edificio prenda por completo en llamas.

Si cualquiera de estas condiciones no se cumplen, el potencial pirómano puede repetir el proceso durante su siguiente acción.

- **Caudillo orco:** Consulta sus valores en la página 212, añadiendo también Cabalgar d8.
- **Incursores orcos:** Hay 20 orcos, todos ellos montados sobre jabalíes gigantes, aunque actúan en grupos de cinco, de tal forma que el Director de Juego los reparta lo suficiente para no superar por simple masa a los héroes. Los jinetes orcos tienen Cabalgar d6 además de sus habilidades habituales.

Jabalí de guerra

Estos gigantescos jabalíes sirven a los orcos de la horda como monturas. Se trata de 350 kilogramos de puro músculo, colmillos y pestazo, con actitud a juego.

Atributos: AGI d4, AST d4 (A), ESP d6, FUE d10, VIG d10.

Paso: 10; **Parada:** 6; **Dureza:** 9.

Habilidades: Intimidar d8, Notar d8, Pelear d8.

Capacidades especiales:

- **Carga:** Si logran moverse al menos 6 pasos antes de atacar, añaden +4 al total de daño causado por sus ataques. No pueden cargar y usar los colmillos en la misma acción.
- **Colmillos:** Daño FUE+d6.
- **Pies rápidos:** Tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.
- **Tamaño +2:** Pesan alrededor de los 350 kg.

Milicianos de Áscalon (15)

Atributos: AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d6, VIG d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Notar d6, Pelear d4.

Equipo: Horcas (FUE+d4, Parada +1 (no sumado)) o guadañas (FUE+d6).

La persecución

Ciudad del crimen apareció por primera vez en la aventura gratuita de una hoja *Conexión Moscú*, que puede descargarse de nuestra página web. La acción tiene lugar momentos después de que un pequeño grupo de miembros de la mafia rusa impidan que una célula terrorista se haga con un misterioso cargamento. ¡Ahora deben huir con él!

► **Reglas de ambientación:** *Comodín salvaje, Daño descarnado, Especialización en habilidades, Fallos críticos, Sangre y redaños.*

► **Personajes:** Los personajes son criminales que pertenecen a –o trabajan para– la mafia rusa. Puedes emplear los personajes pregenerados, que se encuentran en la página siguiente.

In media res

Al concluir *Conexión Moscú*, el grupo había detenido a Mahmoud Abbas y una célula de la Mano Roja, entrando en posesión de un misterioso cargamento cargado en la caja de un gran camión. ¿En qué consiste el cargamento? Eso te lo dejamos a ti, el Director de Juego, pero debe ser lo suficientemente grande y pesado como para tener que recurrir a un camión con remolque. La carga podría ser una bomba nuclear u otro explosivo químico o bacteriológico peligroso, o quizás incluso algo aún más exótico, como restos procedentes de la explosión de Tunguska de 1908 o incluso un artefacto traído de Chernobyl (ya que vino en un barco denominado *La venganza de Chernobyl*). También pudiera ser un artefacto tan extraño que los gánsteres ni siquiera puedan comprender de qué se trata.

No importa la naturaleza del cargamento, sea lo que sea, los rusos necesitan sacarla fuera del muelle y llevarla a otro de sus almacenes. Y rápido. Los refuerzos de la Mano Roja están ya en camino y lo siguiente que se producirá será una persecución por las calles de Nueva York.

Elige tu propio veneno

Comienza la acción cuando uno de los rusos (Ivan, si vas a emplear los personajes pregenerados, pues es el único que habla farsi) escucha, procedente de una de las radios de los terroristas muertos, una voz afirmando que los refuerzos están a punto de llegar.

Da a los personajes exactamente un minuto para discutir qué vehículos van a emplear y quien conducirá o irá como pasajero de cada uno. Tendrán que seleccionar el camión remolque obligatoriamente, pues es donde va el cargamento. La motocicleta de Mahmoud Abbas aún se encuentra tirada en una de las esquinas del almacén. Alexey también tiene un Ford Tahoe 2005 negro, con refuerzos blindados en las puertas.

- **Kawasaki Ninja 2009:** Ac/VM 20/40, Dureza 8 (2), Trip. 1.
- **Ford Tahoe 2005:** Ac/VM 15/35, Dureza 17 (7) en los laterales, o 14 (3) de frente y por detrás, Trip. 1+7, Airbags. El Tahoe es ligeramente más lento y resistente de lo que sería normal debido a los refuerzos blindados laterales.
- **Camión remolque:** Ac/VM 5/25, Dureza 14 (1), Trip. 1.

Comienza la persecución

La aventura entera es una persecución. Informa al grupo de que su meta es poner a salvo el cargamento de la Mano Roja, y que no hay forma de saber cuántos refuerzos de los terroristas convergen sobre el lugar. Incluso si derrotan la primera oleada, podrían aparecer más. Si los rusos son derrotados, el misterioso cargamento caerá en las manos de sus enemigos.

Se trata de una persecución extendida, que llevará diez rondas de persecución. Consulta la página 132 para recordar los detalles sobre cómo dirigir persecuciones. La meta de los héroes es escapar con el tráiler y su cargamento intacto. Si el camión, y los héroes en él, sigue operativo después de las diez rondas, pierden a sus perseguidores y logran escapar. En caso de que el camión se detenga, consulta la sección **Murieron con las botas puestas**.

El enemigo lo componen los fanáticos miembros de la Mano Roja, conduciendo dos coches y seis motocicletas.

- **Seis motos (variedad de modelos antiguos):** Ac/VM 15/35, Dureza 8 (2), Trip. 1 cada una.
- **Dos coches:** Ac/VM 20/40, Dureza 11 (3), Trip.1+3 cada uno.

Las motocicletas llevan cada una un conductor. Los coches llevan un conductor, que no ataca, y tres pasajeros, dos de los cuales pueden atacar durante su acción. Recuerda que, cuando los terroristas ganen ventaja durante la persecución, solo una parte de ellos puede atacar al mismo blanco, a medida que los distintos vehículos zigzaguean entre el tráfico.

Complicaciones

Las inevitables complicaciones representan el tráfico, obras en la carretera, o callejones sin salida. Además, si cualquiera de los grupos obtiene un as rojo, esto significará que la policía se une a la persecución. El primer as rojo indicará que aparece un único coche patrulla, entrando en la persecución durante la ronda siguiente. A partir de ese momento, tira 1d6 el principio de cada nueva ronda, con un 4+ otro coche patrulla se une al espectáculo.

- **Coche patrulla:** Ac/VM 20/45, Dureza 12 (3), Trip. 2. Usa los valores de soldados para los policías (página 115). Están equipados con escopetas de repetición y pistolas de 9mm. Solo uno de los policías de cada coche patrulla atacará durante cada ronda y solo disparará contra blancos a distancia media o más cerca por miedo a que una bala perdida dañe a civiles presentes.

Murieron con las botas puestas

Si los rusos se detienen por cualquier causa, los miembros restantes de la Mano Roja desmontarán y lucharán durante las dos siguientes rondas. Al comienzo de la tercera, llegará otra oleada de terroristas (dos coches más y otras seis motos), que se une al ataque. Trata a estos refuerzos como otro grupo aparte. Los coches podrían intentar embestir el Tahoe, mientras que los montados sobre las motos darán círculos a su alrededor, haciendo pasadas, con la esperanza de que su gran velocidad impida que los alcancen con éxito. Tras otras tres rondas, llegará un camión con una docena más de terroristas.

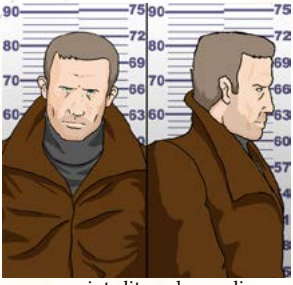
En caso de que los rusos no puedan huir conduciendo del lugar (lo que retoma la persecución en el punto en el que lo dejaron), lo mejor que pueden hacer es abandonar el cargamento y huir por uno de los callejones cercanos. La Mano Roja no les perseguirá: han venido para recuperar el cargamento. El grupo podría estar interesado en descubrir cómo hacerse de nuevo con él antes de que los terroristas lo empleen, sea lo que sea, pero eso queda en tus manos.

Terrorista de la Mano Roja

Atributos: AGI d6, AST d8, ESP d8, FUE d6, VIG d10.
Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.
Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Inglés) d6, Disparar d8, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6.
Desventajas: Canalla, Leal (a la Mano Roja).
Equipo: AK47, cuchillo grande.

Johnny "Remora" Mancebo

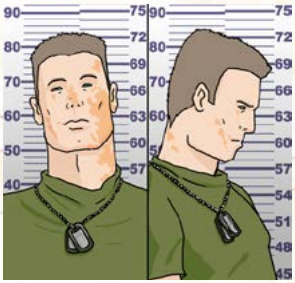
Rango: Experimentado.
Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.
Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.
Habilidades: Conocimiento (Ruso) d4, Disparar d4, Forzar cerraduras d8, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d8, Trepar d6.
Desventajas: Forastero (no ruso en la mafia rusa), Leal (a la familia y amigos), Pequeño.
Ventajas: Ataque Repentino, Desenfundado Rápido, Ladrón, Rápido.
Equipo: Ganzúas, navaja plegable.
Trasfondo: Johnny no es ruso, pero creció en el barrio junto a ellos y habla su idioma razonablemente bien. Es un tipo pequeño y resbaladizo, al que la gente suele ignorar hasta que acaba con una navaja clavada por la espalda. Su apodo procede del hecho de ir siguiendo a Alexy todo el día (ya que él es el "Tiburón").



Alexy "Tiburón" Petrovich

Rango: Experimentado.
Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7.
Habilidades: Conducir d8, Conocimiento (Inglés) d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sanar d4, Sigilo d6.
Desventajas: Buscado (mayor, Alexy está siendo vigilado por el FBI y, posiblemente, otras facciones de la mafia rusa, pero esa historia la contaremos en otra ocasión), Extranjero (ruso), Leal (a la familia y amigos).
Ventajas: Noble (la familia del crimen Petrovich).
Equipo: Pistola Glock 9mm. En el Tahoe de Alexy también hay una escopeta de repetición, un kit de primeros auxilios de gran calidad (+2 a Sanar, cuatro usos), cuatro litros de agua, veinte litros de gasolina y un par de DVD que aún no ha devuelto al videoclub (con películas de Disney, lo creas o no).
Trasfondo: Para ser un jefe del crimen, Alexy no es de los peores. Supuestamente se ganó el apodo arrojando a un chivato a una piscina llena de tiburones, en Queens, hace un tiempo. No es cierto, pero Alexy prefiere que todo el mundo lo crea. A menudo bromea con ello, diciendo *"Que va, es que soy como un tiburón con las mujeres"*. Alexy es extremadamente inteligente y se lo piensa mucho antes de actuar. Este asunto con su primo Gennedy es una rara excepción a su comportamiento habitual.

Ivan "Soldadito" Petrovich

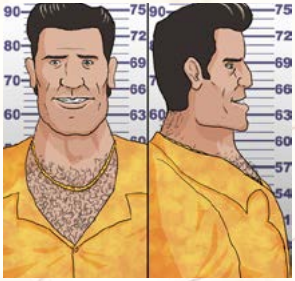


Rango: Experimentado.
Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: -2; **Paso:** 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.
Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Inglés) d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Provocad d6, Sigilo d6.
Desventajas: Cojo, Extranjero (ruso), Leal (a la familia y amigos).
Ventajas: ¡Rock'n'Roll!, Fuerza de Voluntad.
Equipo: Subfusil MP5, 2 cargadores extra de munición.
Trasfondo: Ivan Petrovich tiene en un pedestal a su hermano mayor y hace todo lo posible por demostrarle lo fuerte e independiente que es. Se unió al ejército de los Estados Unidos tras el 11 de Septiembre; pasó dos horas en Iraq antes de ser alcanzado por una bomba casera que le dejó permanentemente cojo. Es un tipo con cicatrices, duro y muy hábil, a quien el periodo pasado en compañía de verdaderos soldados a veces le hace dudar de las actividades de la familia.

Irina "Faldas" Gregorovna

Rango: Experimentado.
Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.
Habilidades: Callejear d6, Conducir d4, Conocimiento (Inglés) d6, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d8.
Desventajas: Extranjero (ruso), Leal (a la familia y amigos), Vengativo.
Ventajas: Muy Atractivo, Reflejos de Combate.
Equipo: Pistola de 9mm, 2 cargadores extra, navaja plegable.
Trasfondo: Irina es la chica habitual de Alexy. Su presencia refleja la nueva era en la familia, que muy lentamente está comenzando a aceptar la presencia también de mujeres. Es guapa, y ella lo sabe. Frecuentemente usa sus encantos para distraer o espiar a los rivales de Alexy.

Piotr "El Toro" Fydorovich



Rango: Experimentado.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8.
Habilidades: Conducir d6, Conocimiento (Inglés) d4, Disparar d4, Intimidar d6, Lanzar d4, Notar d4, Pelear d10, Sigilo d4.
Desventajas: Despistado, Extranjero (ruso), Leal (a la familia y amigos).
Ventajas: Arma Distintiva (Louisville Slugger), Barrido, Fornido, Frenesí.
Equipo: Bate de béisbol Louisville slugger (FUE+d6), goma de mascar, laca de pelo y peine.
Trasfondo: "El Toro" creció con Alexy, pero pasaba gran parte de su tiempo en el gimnasio o practicando deportes. Es un hombre enorme, casi un gigante, y le gusta demostrar su poderío ignorando las armas de fuego y cuchillos, aunque no es que no sepa cómo usarlas. Su arma distintiva es el Louisville slugger, al que suele besar antes de comenzar un trabajo.

Sumario de tablas

Conocimiento (Idioma)

Nivel	Grado de dominio
d4	El personaje es capaz de leer, hablar y escribir palabras y frases fáciles.
d6	El hablante es capaz de desempeñar conversaciones prolongadas, aunque llenas de pausas.
d8	El personaje habla con fluidez.
d10	El héroe es capaz de imitar acentos regionales empleando ese idioma.
d12	Permite recitar con maestría, como si se fuera un erudito, las principales obras literarias u orales.

Tabla de Tamaño

Tamaño	Equivalente al de...
-2	Gato, hada, duende, rata grande, perro
-1	Perro grande, lince, mediano, niño
0	Humano
+1	Orco
+2	Toro, gorila, oso, caballo
+3	Ogro, oso Kodiak
+4	Rinoceronte, gran tiburón blanco
+5	Elefante asiático
+6	Draco, elefante africano
+7	Tiranosaurio rex, orca
+8	Dragón

Tabla de Pérdidas de Control

2d6	Efectos
2	**Volcado lateral:** El vehículo realiza un derrape y luego da 1d6 vueltas sobre sí mismo en esa dirección. Calcula el daño de colisión para el vehículo y sus pasajeros. Cualquier arma o accesorio montado en el exterior queda arruinado.
3-4	**Giros incontrolados:** Mueve el vehículo 1d6 pasos en la dirección de la maniobra, o aléjalo 1d6 pasos del punto de colisión. Tira 1d12, leyéndolo como la esfera del reloj, y luego deja el vehículo apuntando en esa dirección.
5-9	**Patinaje:** Mueve el vehículo 1d4 pasos a la izquierda o la derecha (en la dirección de la maniobra fallada o alejándolo del punto de impacto de la colisión).
10-11	**Derrape:** Mueve el vehículo 1d6 pasos a la izquierda o la derecha (en la dirección de la maniobra fallada o alejándolo del punto de impacto de la colisión).
12	**Vueltas de campana:** El vehículo vuelca hacia delante. Muévelo en esa dirección 1d4 veces su longitud. Luego calcula daño de colisión para el vehículo, los pasajeros y todo lo que se encuentre en su camino. Los vehículos lentos y pesados, como los tanques (a discreción del DJ), no vuelcan de campana, sino que sufren un patinaje o derrape.

Tabla de Impactos Críticos

2d6	Efectos
2	**Rasguños y abollones:** El ataque simplemente rasca la pintura. No hay ningún efecto permanente.
3	**Motor:** El ataque dañó el motor. Pierde aceite, los pistones se desplazan, etc. Reduce la aceleración a la mitad (redondeando hacia abajo). Esto no afecta a la capacidad de frenado del vehículo.
4	**Locomoción:** El daño afecta a las ruedas, orugas u otros mecanismos de desplazamiento. Reduce la velocidad máxima del vehículo inmediatamente a la mitad. Si el vehículo es de tiro animal, el disparo hiere a uno de ellos.
5	**Control:** El impacto dañó el sistema de control. Hasta que se repare, el vehículo solo podrá hacer giros a la izquierda (1-3) o a la derecha (4-6). Esto puede impedir que se realicen también otras maniobras.
6-8	**Chasis:** El impacto solo afecta la carrocería del vehículo, sin causar efectos especiales.
9-10	**Tripulación:** Afecta a uno de los miembros de la tripulación (determinado aleatoriamente). Repite el daño que causa el ataque. Si el personaje está en el interior del vehículo, sustrae la armadura del mismo del daño. El daño causado por explosiones afecta a todos los pasajeros del vehículo.
11	**Arma:** Una de las armas, determinada aleatoriamente, situada en el flanco del vehículo golpeado queda destruida. Si no hay ningún arma apropiada, trata este crítico como si fuera de Chasis.
12	**Siniestro:** El vehículo queda siniestrado y automáticamente fuera de control (tira en la Tabla de Pérdidas de Control).

Tabla de Reacción

2d6	Reacción inicial
2	**Hostil:** El blanco hará todo lo posible para interponerse en el camino del héroe. No lo ayudará sin obtener una exagerada recompensa o pago de algún tipo.
3-4	**Poco cooperativo:** No estará dispuesto a ayudar sin obtener algún tipo de beneficio importante haciéndolo.
5-9	**Indiferente:** El blanco no tiene una idea preconcebida hacia el héroe y lo ayudará, por una recompensa menor si la tarea no es problemática. Cuando la tarea es problemática será necesario ofrecerle algún tipo de recompensa sustancial por su ayuda.
10-11	**Amistoso:** Se desviará de su camino para ayudar al héroe. Es probable que realice cualquier tarea sencilla de forma gratuita (o por muy poco) y estará dispuesto a realizar tareas problemáticas por un pago justo u otro favor equivalente.
12	**Solícito:** El blanco ansía ayudar al héroe. Probablemente lo haga sin esperar ningún pago, o por muy poco, dependiendo de la naturaleza de la ayuda deseada.

Modificadores a Habilidades

Mod.	Situación
	RASTREAR
+2	Se rastrea un grupo de más de cinco individuos
+4	Nieve reciente
+2	Barro
+1	El área está llena de polvo
-4	Está lloviendo
-2	Malas condiciones de iluminación
-2	El rastro tiene más de un día
-2	El blanco intenta ocultar su paso
	SIGILO
+2	El personaje se arrastra por el suelo
-2	El personaje corre
+1	Penumbra
+2	Oscuridad parcial
+4	Oscuridad total
+1	Cobertura ligera
+2	Cobertura media
+4	Cobertura densa
	TREPAR
+2	Equipo de escalada antiguo o medieval
+4	Equipo de escalada contemporáneo
-2	Pocos agarres
-2	Superficie húmeda o deslizante

Tabla de Heridas Criticas

2d6	Lesión
2	**Innombrables:** Si la herida es permanente, habrá que olvidarse de que el personaje pueda reproducirse sin una aplicación milagrosa previa de magia o cirugía.
3-4	**Brazo:** Determina aleatoriamente si se trata del derecho o el izquierdo; quedará utilizarlo, como si tuviera la desventaja Manco (aunque si se trata del brazo bueno, se seguirán aplicando las penalizaciones de mano torpe).
5-9	**Torso:** El héroe recibió el daño en algún lugar entre la barbilla y su trasero. Tira 1d6: *1-2 Algo roto:* Reduce el dado de Agilidad en un paso (mínimo d4). *3-4 Algo magullado:* Reduce el dado de Vigor en un paso (mínimo d4). *5-6 Algo reventado:* Reduce el dado de Fuerza en un paso (mínimo d4).
10	**Pierna:** Determina aleatoriamente si se trata de la derecha o izquierda; se gana automáticamente la desventaja Cojo (o Tullido si ya se era cojo).
11-12	**Cabeza:** Has sufrido una horrible herida en la cabeza. Tira 1d6: *1-2 Cicatriz horrible:* Tu héroe gana la desventaja de Feo. *3-4 Ceguera:* Perdiste uno de tus ojos. Ganas la desventaja Tuerto (o Ceguera, si solo te quedaba un ojo bueno). *5-6 Trauma cerebral:* Enormes daños en la cabeza. Reduce el dado de Astucia en un paso (mínimo d4).

Tabla de Personalidad

1d20	Personalidad	1d20	Personalidad
1	Joven	11	Basto
2	Cruel	12	Ágil
3	Viejo	13	Observador
4	Risueño	14	Despistado
5	Experimentado	15	Misterioso
6	Alocado	16	Creativo
7	Vago	17	Artista
8	Furtivo	18	Impávido
9	Brillante	19	Cobarde
10	Atontado	20	Heroico

Tabla de Dureza de Objetos

Objeto	Dureza	Tipo de daño
Cerradura	8	CONT, CORT
Cuchillo/ espada	10	CONT, CORT
Cuerda	4	CORT, PERF
Escudo pequeño	8	CONT, CORT
Escudo mediano	10	CONT, CORT
Escudo grande	12	CONT, CORT
Esposas	12	Todos
Puerta ligera	8	CONT, CORT
Puerta gruesa	10	CONT, CORT

Tabla de Modificadores por Distancia

Distancia	Modificador
Corta	--
Media	-2
Larga	-4

Tabla de Armadura de Objetos

Armadura	Obstáculo
+1	Cristal, cuero
+2	Escaparate de vidrio, escudo
+3	Tabique de inmueble moderno, placa de metal, puerta de coche
+4	Puerta de roble, chapa gruesa de metal
+6	Pared de cemento liviano
+8	Pared de ladrillo
+10	Pared de piedra, cristal blindado

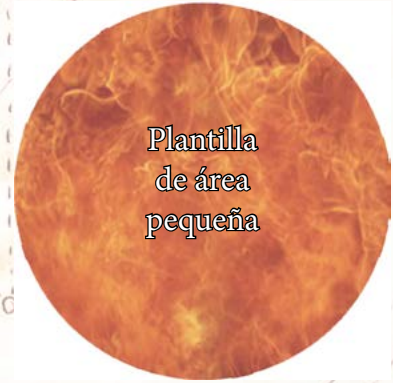
Tabla de Fuerza para Criaturas

Criatura	Fuerza
Gorila, ogro, oso	d12+1 a d12+3
Gran blanco, rinoceronte	d12+3 a d12+6
Draco, elefante, tiranosaurio rex	d12+5 a d12+8
Dragón	d12+9 a d12+12

Tabla de Pruebas de Voluntad

Habilidad		Se resiste con...
Intimidar	vs	Espíritu
Provocar	vs	Astucia

Plantilla de radio de giro



Plantilla de área de cono

Plantilla de área grande

Las plantillas de área de cono tienen nueve pasos de longitud y tres pasos de anchura en el extremo (22,50 cm y 7,50 cm.

Las plantillas de área grande tienen seis pasos de diámetro (15 cm).

Las plantillas de área medianas tienen cuatro pasos de diámetro (10 cm).

Las plantillas de área pequeñas tienen dos pasos de diámetro (5 cm).

Tienes permiso para fotocopiar estas páginas (así como cualquier otra de este libro) para tu uso particular.

Índice por palabras

A

Abandonar un combate cuerpo a cuerpo 94
Acciones 87
Acciones gratuitas 88
Interrumpir acciones 85
Múltiples acciones 88
Agarrar 94
Agazaparse 86
Alcance 61
Aliados 84, 114, 187
Tabla de personalidad 114
Alto explosivo 61
Armaduras 64, 71
Armaduras asistidas 64
Kevlar 65
Armas a distancia 72
Armas a distancia usadas C/C 94
Escopetas 65
Armas improvisadas 94
Ataque salvaje 96
Ataques apuntados 96
Ataques de área 96
Ataques de toque 97
Ataques con la mano torpe ... 96
Ataques desde vehículos 144
Atributos 9
Aturdimiento 91
Aumentos 82
Avance 54
Aventuras en una hoja 221
El rescate del USS Kaine 228
La persecución 234
Los fuegos de Áscalon 231
Sangre en la nieve 225
Última actuación 222
Aviones 79

B

Barajar (cuándo) 84
Benis 83, 185
Bestiario 197
Bípodes y apoyos 65
Blancos en movimiento 144
Bonificación al daño ... 88, 89

C

Cadencia de fuego 61, 89
Caídas 126
Caído 86, 99
Calibre 61
Cañones 66
Carisma 10, 56
Cobertura 89, 96
Combate con dos armas 97
Combate de masas 116
Combate montado 98
Comodín (carta) 85
Comodín (personaje) 81
Conflicto social 119
Conocimiento (Tácticas) 116
Conocimientos Generales .. 20
Creación de mundos 188
Curación 106
La hora de oro 107

D

Dados 7
Dado salvaje 83
Daño 90
Aplicar el daño 91
Daño desarmado 90
Daño extra por aumentos .. 90
Daño no letal 99
Defensa total 100
Defensor desarmado 100
Desangrarse 92
Desventajas 28, 193
Sumario de desventajas 57
Dirección 177
Disparar hacia un combate cuerpo a cuerpo 100
Disparo doble 100
Distancia 61, 89
Dureza 9, 200

E

Empujones 101
Equipar armas 87
Equipo 56, 61
Escudos 65, 71
Espectadores inocentes 101
Espera 85
Exhausto 125
Experiencia 54, 114, 184
Puntos de experiencia 54
Exploración y viajes 121
Explosiones 82
Extras 81, 186

F

Familiaridad 20
Fatiga 125
Fuego 129
Fuego automático 101
Fuego de supresión 101

G

Gargantuesco 198
Golpe de gracia 103
Granadas 66

H

Habilidad arcana 147
Apostar 21, Cabalgar 21, Callejear 21, Ciencia Extraña 148, Conducir 21, Conocimiento 22, Disparar 22, Fe 151, Forzar Cerraduras 22, Hechicería 150, Intimidar 22, Investigar 23, Lanzar 23, Nadar 23, Navegar 23, Notar 24, Pelear 24, Persuadir 24, Pilotar 24, Provocar 25, Psiónica 151, Rastrear 25, Redaños 25, Reparar 25, Sanar 26, Sigilo 26, Superpoder 151, Supervivencia 26, Trepar 26.
Sumario 56
Tiradas sin entrenar 82

I

Idiomas 22, 137
Incapacitación 92
Iniciativa 84
Desempates 85
La cuenta atrás 186
Interludios 123

J

Jabalí de guerra 233

L

Lanzallamas 67

M

Mazo de acción 7, 85
Mazo de aventura 7

Miedo 124, 170, 199
Miniaturas 7, 86
Miras telescópicas 66
Misiles 68
Moral 117
Movimiento 86
Arrastrarse 86
Correr 87
Múltiples oponentes 103
Munición 74, 114

O

Objetos mundanos 75
Obstáculos 103
Ornamentos 152
Ácido 152, Electricidad 152, Frío/hielo 153, Fuego/calor 153, Luz 154, Necromancia 154, Oscuridad 154, Sonido 155.

P

Pánico 124
Parada 10, 88
Paso 10, 86
Peligros 125
Ahogarse 125, Caídas 126, Calor 126, Enfermedad 126, Frío 128, Fuego 129, Golpes y cardenales 129, Hambre 129, Privación de sueño 130, Radiación 130, Sed 130, Veneno 131.
Pen. de armadura (PA) 61
Pen. de movimiento 61
Pérdida de control 144
Persecuciones 132
Complicaciones 134
Plataforma inestable .. 104, 144
Poderes 147
Duración 155
Lista de poderes 155
Mantenimiento 148
Ornamentos 152
Poderes iniciales 147
Uso de los poderes 148
Puntos de poder 137, 147
Pruebas de voluntad 104

R

Ráfaga corta (R3D) 100
Rangos 54
Rasgos 9, 81
Rasgos de criatura 197
Acuático 197, Armadura 197, Aturdimiento 197, Cavador 197, Constructo 197, Debilidad 198, Elemental 198, Enorme 200, Etéreo 198, Fuerza 198, Gargantuesco 198, Grande 200, Impávido 199, Infeccioso 199, Infravisión 199, Inmunidad 199, Invulnerabilidad 199, Miedo 199, Muerto Viviente 200, Parálisis 200, Pequeño 200, Regeneración 200, Resistente 200, Tamaño 200, Trepamuros 201, Veneno 201, Visión en la penumbra 201, Vuelo 201.
Razas 14
Androides 14, Atlantes 15, Avianos 15, Elfos 15, Enanos 15, Humanos 16, Medianos 16, Rakhasas 16, Saurios 16, Semielfos 17, Semiorcos 17.
Creación de razas 18
Reacción (Tabla) 24
Recarga 61
Redaños 25
Reemplazo de personajes 54
Reglas de ambientación 135
Aventuras extraordinarias 135, Comodín salvaje 135, Daño descarnado 135, Especialización en habilidades 135, Fallos críticos 136, Fanáticos 136, Héroe nato 136, Los héroes nunca mueren 137, Múltiples idiomas 137, Sangre y redaños 137, Sin puntos de poder 137.
Romper cosas 104

S

Saltar 86
Sigilo (modificadores) 26
Sorpresa 85
Sumaro de creación de personajes 56

T

Tareas dramáticas 139
Terreno difícil 86
Terror 124, 181
Tiempo 84
Tiradas cooperativas 82
Tiradas de absorción 93
Tiradas de grupo 82
Tiradas de rasgo 81
Tiradas opuestas 82
Trasfondos arcanos 148
Ciencia Extraña 148, Magia 150, Milagros 151, Psiónica 151, Superpoderes 151
Trepar (modificadores) 27
Trucos 105

V

Valor objetivo (VO) 81
Valores de combate 184
Vehículos 76, 141
Ataques desde vehículos .. 144
Colisiones 143
Equipamiento 77
Airbags 77, Anfibio 77, Armas 77, Arma pesada (AP) 77, Armas fijas 77, Blindaje inclinado 77, Blindaje pesado 77, Contramedidas anti-misil (CAM) 77, Colchón de aire 77, Estabilizador 77, Orugas 77, Pintura de camuflaje electrónico 77, Tracción a las cuatro ruedas (T4R) 77, vehículo espacial 77, visión nocturna 77, visión nocturna infrarroja 77
Impactos críticos 145
Maniobras 142
Pérdida de control 144
Rasgos de vehículo 76
Aceleración 76, Dureza 76, Precio 76, Trepada 76, Tripulación 76, Velocidad Máxima 76
Ventaja 105
Ventajas 35, 193
Sumario de ventajas 58
Ventajas de combate 35, ventajas de comodín 40, ventajas de liderazgo 40, ventajas de poder 42, ventajas de trasfondo 42, ventajas extraordinarias 45, ventajas legendarias 51, ventajas profesionales 47, ventajas sociales 50

Este libro existe gracias a...

Agustín Santiago
Alberto Camargo García
Alberto Gómez
Alberto Nogueira Alférez
Alberto Zaldívar Pastor
Alejandro Barrantes Cano
Alejandro Miranda Merlo
Alex Santonja
Alfonso Carrillo Pellón
Alfonso Junquera Pérez
Alfredo Amatriain Martínez
Alfredo Barrero Martín
Alfredo Prieto Jiménez
Álvaro Loman
Andoni González
Andrés Santamaría
Ángel Arcos Gallardo
Ángel López
Ángel Ochando
Angust McKlow
Antonio Adeva
Antonio Argudo Carreras
Antonio Díaz Chicharro
Antonio Gualda
Antonio José Blasco López
Antonio Martín Yuste
Antonio Martorell Ferriol
Antonio Morena Bañuelos
Antonio Rolero Rural
Antonio Trapero
Aoren
Asunción Muñoz
Bartolomé Fernández García
Benito Ramón Picazo Gabaldón
Benito Santamaria de las Heras
Bluealcon
Borja "Khaine" Salcines
BormerBerme
Carlos Bidea
Carlos Cáceres
Carlos Daniel Muñoz
Carlos del Castillo
Carlos García
Carlos Gómez
Carlos Hernández
Carlos Julián del Cerro López
Carlos Prats
Christian Campos Alvarado
Christián Corcoba
Claudio Pita López
Dani "Chubasco" Mencía
Daniel Carrasco Mojarro
Daniel Carretero Lozano
Daniel Chaves
Daniel de la Viuda
Daniel Fraile Martínez
Daniel Hernández
Daniel Hernández de Dios
Daniel Hidalgo Vicente
Daniel Lorente
Daniel Martínez Izquierdo
Daniel Rodríguez Ruiz
Daniel Vicente Muñoz
Darioclink
David Altamirano González
David Cano Llorens
David de Diego
David García
David Gracia
David Gutiérrez
David Maldonado
David Miguel Rivas Ascaso
David Molla Escudero
David Sanchez Alonso
David Zurita Sánchez
Derleth
Diego Alonso
Diego Cano Lagneaux
Diego Eraso
Diego López Muñoz
Domingo Guzmán Vélez
El Sobrino
Eliseo Romero
Elo y Óscar
Emilio suarez Zancajo
Enric Muraday
Enrique Garrido Ramos
Enrique Sabariego
Evanthia Patsaki
Falopowel
Fawa
Fernando Muñoz Saife
Fran y Sonia
Francesc Almacelles Gurrea
Francisco de las Heras Caba
Francisco Enrique Peñaranda Cuevas
Francisco Falomir Esteve
Francisco J. Cabrero
Francisco Javier Barra Jiménez
Francisco Javier Valverde
Francisco Javier Vidal González
Francisco Jesús Carrillo Contreras
Francisco Jiménez
Francisco Manuel Bejarano Álvarez
Francisco Morales
Funy Skywalker
Gaizka Márquez
Gerardo Crespo Anasagasti
Giovanni Fresco Martinez
Gonzalo Calvo
Gonzalo Dafonte García "Aikanar"
Gonzalo Durán
Gonzalo Escudero
Gumersindo Coronel Pérez
Héctor Oliveros García
Helena Juliá Sánchez
Hugo González García
Hugo Wifredo Serrano Ruiz
Ignacio Maté
Ignacio Raya Bravo
Ignacio Rodríguez Dominguez
Imanol Bautista
Iñigo Garduño Cuevas
Irene Lupion Lopez
Irene Tarragona
Ismael Avalos Pérez
Israel López Fernández
Istvin
Jagoba Escanez Aranzamendi
Jaime Bertuchi Molina
Jaime Rodríguez Ortega
Javier Barroso
Javier Becerra Varo
Javier Fernández González
Javier Fernández Valls
Javier Muñoz
Javier Salmeron
Jesús García Hernández
Jesús Miguel Quesada "Korhill"

Jesus Rolero
Jesús Ruano Folch
Jmiguel
Joaquin Ruiz
Jordi Rabionet Hernandez
Jorge Carrero Roig
Jorge Cases Mateo
Jorge del Barrio
Jorge Diego Robles Ayerbe
Jorge Etchegoyen
Jorge García Pérez
Jorge Gómez
Jorge González
Jorge Mir Bel
Jorge Redondo Garcés
Jorge Segoviano
José Alfonso García Paredes
Jose Andrés Murga García
Jose Carlos Barreto Corujo
José David Rodríguez
José Fernández
José Francisco Riera Díaz
Jose González Ruiz
Jose Javier Fernández Martínez
José Javier Ramiro
José Leopoldo Hernández Simón
Jose Lopez Rascado
José Manuel Carro Buyo
José Manuel Guirado Jaime
José Manuel Mato López
José Manuel Real López
Jose María Romero Raposo
Jose Miguel Nieto
José Penedo Fernández
Jose Ramon Balcells Cuenca
José Ramón Martínez Díaz
Josep Maria Serres Borràs
Juan Antonio Correa Guzmán
Juan Bautista Esteve Ramos
Juan Carlos Liñán España
Juan Cruz Balda Berrotarán
Juan Fernando Martín Ramírez
Juan José Pérez Pizarro
Juan Manuel González Paz
Juan María Martínez Cartagena
Juan Muerza Erroz
Juan Pablo Reyes Gomez
Juan Salvador Campoy Arrés
Juanjo Munárriz
Julio Martínez
Justo Molina Ramírez
Kon
Lacozix
Likitron
Lorenzo Juanas
Luis Alfaro
Luis Carlos Suárez Caballero
Luis Enrique Torres
Luis Montejano Celma
Luís Montoya Martín
Luis recatala
Mantenor
Manuel Ángel Suero Miret
Manuel del Jesus Peñil
Manuel Mármol Sánchez
Manuel Sánchez Piñeiro
Marc Roca Mata
Marcelino Andrade Andrade
Marco Sectario
Marcos Lasso de la Vega Santana
Mario Grande
Mesa291
Michael Hernández Losada
Miguel Ángel Estefanía
Miguel Angel Madero Ortas
Miguel Ángel Millán Carrasco
Miguel Ángel Pedrajas Torres
Miguel Belmonte Segura
Miguel López del Pueyo
Miguel Pascual Díaz
Miguel Saorin Camacho
Miguel Torija
Mikel Montero Matellanes
Millán Mozota
Miquel Echevarria March
Miquel Venegas
Moisés Armenteros Generoso
Neodrakon
Néstor Chacón
Oneiromante
OrcoRolero
Orujo
Óscar Carrera Valero
Oscar Eduardo Minguez Roman
Oscar Estefanía
Óscar Estévez Soler
Oscar Muñoz Carrasco
Óscar Otero Huerta
Pablo Domínguez Castro
Pablo Gamper
Pablo Jaime Conill Querol
Pau Arlandis Martinez
Pedro Rafael Martínez Pérez
Pegasus Oviedo
Perecallahan
Piero Sagi
Pilar González Bravo
Polla con alas
Rafael Aranda
Rafael Ortega
Ramón Ayala
Ramón Domingo
Ramón López Martínez
Raul “Ramsey” Gorbea
Rgodas
Ricardo Fuente Muñoz
Roberto Alhambra
Roberto López
Roberto Roig
Roberto Sánchez Gutiérrez
Roberto Vecillas Fernández
Rol de los 90
Rol Solidario
Román Moreno Urdiales
Rubén Castaño
Rubén Castro Mouriño
Rubén Eguidazu
Rubén Hernández Gómez
Rubén Navarro
Ruben Saldaña “Ezkardan”
Santiago García
Santiago Vilar Labarta
Sergio “Terrax” de la Cruz
Sergio Campos Ros
Sergio Cotelo
Sergio Rebollo “Tersoal”
Sergio Selfa García
Silabus
Sirio Lorenzo Fernandez
Telmo Arnedo
Tesoros de la marca
Tomás Regajo Gallego (Shirkian)
Toni Puig
Tony y el rol
Traso de Sagasta y Aldana
Vanessa Carballo
Victor Alonso Iglesias
Victor Bonet
Victor Chicharro
Victor Pérez Cazorla
Víctor Pérez López
Vincent Bezic
Will Herrmann
Xavier Nieto
YerayNG
Zenram

ROL SOLIDARIO

SAVAGE WORLDS

Carisma | Paso | Parada | Dureza

Atributos

- 4 6 8 10 12 Agilidad
- 4 6 8 10 12 Astucia
- 4 6 8 10 12 Espíritu
- 4 6 8 10 12 Fuerza
- 4 6 8 10 12 Vigor

Nombre

Profesión

Reglas de ambientación

Cita

Habilidades

4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12
4 6 8 10 12	4 6 8 10 12

Desventajas:

Ventajas:

N
5
10
15

E
25
30
35

V
45
50
55

H
65
70
75

L
90
100
110

Heridas permanentes

Heridas -1 -2 -3 Inc -2 -1 Fatiga

Armadura

Cabeza:

Torso:

Brazos:

Piernas:

Peso total transportado:

Límite de peso:

Penalización por carga:

Equipo

Poder/Ornamento	Coste	Distancia	Daño/Efectos	Duración

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Peso	Notas

5 10 15 20 25 30

HT Publishers

PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP

¡Sencillo! ¡Frenético! ¡Divertido!

Un universo de diversión te espera en este libro, incluyendo todas las reglas imprescindibles para llevar tus aventuras a cualquier ambientación y cuatro aventuras que se complementan con las aventuras gratuitas que puedes descargar en www.htpublishers.es

ISBN: 978-84-608-2658-3

9 788460 826583